

# OK PC

875 ptas.

revista de videojuegos de PC Año III • Nº 34



**TE DESVELAMOS  
TODOS LOS  
TITULOS QUE  
SALDRAN AL  
MERCADO**

# bureau

**ABRE EL  
EXPEDIENTE  
X**

**¡Gran Concurso!**  
Más de 100 premios  
valorados en 2.000.000  
de pesetas

**MP** MULTIPRESS.







## BUREAU 13

### Policía secreta

La mejor aventura del mes, en la que controlas un grupo de policías muy especial, que tienen que resolver un crimen.



## JUNGLE STRIKE

### Después de la tormenta

Tras los hechos del desierto israelí, parecía que todo había vuelto a la normalidad, pero un cartel brasileño no opina lo mismo.



## X-COM: TERROR FROM THE DEEP

### Un infierno acuático

Desde que sobreviviéramos a un ataque alienígena en UFO, nada raro ha ocurrido. Ahora vuelve el horror, esta vez por el mar.



## WAKE OF THE RAVAGER

### El velo de la alianza

Segunda entrega deSSI de Dark Sun, una de las extensiones del más conocido juego de rol, Advanced Dungeons & Dragons.



## LITTLE BIG ADVENTURE

### La aventura más grande

En este completo Tricks & Tracks, te damos todos los pasos para terminarte una de las aventuras más difíciles de la historia.



# Y también:

<b>OK News</b>	<b>4</b>
<b>Reportaje E.C.T.S.</b>	<b>8</b>
<b>OK Previews</b>	

<b>X-COM</b>	<b>22</b>
<b>Bioforge</b>	<b>24</b>
<b>Chaos Control</b>	<b>28</b>
<b>Slip Stream</b>	<b>30</b>
<b>Director's Lab</b>	<b>32</b>
<b>Space Quest VI</b>	<b>33</b>

<b>OK Pasarela:</b>	
<b>Bureau 13</b>	<b>36</b>
<b>Freddy Pharkas</b>	<b>40</b>
<b>Wake of the Ravager</b>	<b>44</b>
<b>Guilty</b>	<b>48</b>
<b>Battle Bugs</b>	<b>52</b>
<b>NBA Live '95</b>	<b>56</b>
<b>Jungle Strike</b>	<b>60</b>
<b>Zorro</b>	<b>64</b>
<b>BC-Racers</b>	<b>68</b>
<b>Sim City 2000</b>	<b>72</b>
<b>Nick Faldo CD</b>	<b>74</b>
<b>Kids on Site</b>	<b>76</b>

<b>Novedades</b>	<b>78</b>
<b>OK Tricks &amp; Tracks:</b>	
<b>Dragon Lore</b>	<b>82</b>
<b>Little Big Adventure</b>	<b>90</b>
<b>Ok Hits</b>	<b>100</b>
<b>Ok Correo</b>	<b>101</b>
<b>Indice de Tricks &amp; Tracks</b>	<b>102</b>
<b>Contenido del CD-ROM</b>	<b>104</b>

## ECTS: LA FERIA MAS ESPERADA

No es ningún secreto que las mayores distribuidoras de software a nivel mundial reservan sus mejores y más revolucionarios éxitos para las grandes ferias del videojuego. Una de las ferias más importantes a nivel mundial es sin lugar a dudas el famoso ECTS (European Computer Trade Show). Este año no nos ha defraudado y hemos querido haceros partícipes de esta gran feria con un especial reportaje sobre los mejores productos del ECTS.

Si hay alguna norma que parezca inamovible en el futuro del mercado del videojuego para PC es que el vídeo a pantalla completa, las mejores resoluciones SVGA y las mejores tarjetas de sonido digital son un estándar que cada día estará instalado en más hogares. Hoy en día, la mayoría de los ordenadores que se venden en España son PC Multimedia, es decir, están equipados con un lector CD-ROM y una tarjeta de sonido, además de tener unas excelentes prestaciones y capacidad de almacenamiento. Hay que felicitar al mercado y al consumidor español por saber reaccionar ante este cambio constante del sector, ya que eso permite mantener a nuestro parque informático al día y hace posible disfrutar de las últimas tecnologías en el mercado de los videojuegos.

Como ejemplo de esta revolución multimedia, este mes hemos querido dar la portada al juego Bureau-13, una excelente aventura en la que tienes que crear una pareja de detectives con poderes psiónicos muy especiales y acabar con los malhechores. Por supuesto, además de enseñaros los mejores juegos del mercado

### X-COM: Terror from the deep Acción total bajo el agua

Para ejecutar la "demo", debes instalarla en un ordenador que posea las siguientes características:

CPU: PC 386/33 o superior

Memoria: 4 Mb de RAM.

Disco duro necesario

Unidad de disco: 3 1/2"

Tarjeta gráfica: VGA

Tarjeta de sonido: Opcional

Instrucciones de carga:

Esta "demo" incluye su propio programa de instalación. Teclea INSTALAR desde tu unidad de disquete correspondiente y sigue las instrucciones que aparecerán en tu pantalla.



### Nuestros anunciantes:

Media Service .....	5
Proein, S.A. ....	7
Prix Informática .....	9
Teleline .....	11, 17, 20, 21
Office 2000 .....	13
O.L.R. ....	26, 27
Edimestre .....	34, 35
Información de Madrid .....	51
Anaya .....	55
Mail Soft .....	114, 115
Erbe/MCM Software .....	116

Redactor Jefe (Director en funciones):  
Enrique Maldonado Rollizo.  
Redactores: Carlos F. Mateos, Antonio Greppi Murcia.  
Colaboradores: Angel Francisco Jiménez, José Villalba Medina,  
Jesús Hervás, Julián Pérez, Fernando Perriera.  
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)  
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.  
Fotografía: Eduardo Urech.  
Directora de publicidad: Esther Lobo.  
Publicidad: Pzo. República del Ecuador 2, 1º B. 28016 Madrid.  
Tel.: (91)457 53 02/52 03/56 08. Fax: (91)457 93 12.  
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. C/. Bonaplata 45, 1º4.  
08034 Barcelona. Tel: (93)280 38 00. Fax (93) 205 28 39.

Es una publicación de

**MP MULTIPRESS.**

Director general: Julio Goñi.

Director gerente: Francisco Gálvez.

Director de producción: Julio Rodríguez.

Jefe de distribución: Jaime Bouhaben.

Administración y suscripciones: Tel.: (91)457 93 29

Fax: (91)458 18 76

Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, nº 48-50, 4º, Madrid.

Imprime: Rivadeneyra. Avd. John Lennon, 21. Pol.Ind. Las  
Angeles, Getafe.

Depósito Legal: M-24602-92 Printed in Spain V-95.

Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona  
Tel.: (93) 680 03 60.

Distribución en América: Argentina Capital: Ayerbe, Interior:  
DGP Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A.

Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de  
Ediciones S.A.) Pasaje Sudamérica, 1532 Buenos Aires, Argentina.  
Canarias, Ceuta y Melilla 875 Ptas.

OK PC no se hace necesariamente solidaria de las opiniones  
vertidas en los artículos firmados. Está prohibido todo tipo de  
reproducción por cualquier medio o soporte del contenido total  
o parcial de esta publicación sin permiso expreso del editor.



## FLASHES

■ Ocean Software y Team 17, acaban de firmar un acuerdo de colaboración de dos años en el Reino Unido, lo que dará un nuevo aire a los programas de ambas compañías.

■ Microsoft adquiere la compañía Rendermorphics, con lo que Reality Lab (el programa 3D de esta última), pronto será aprovechado plenamente por el gigante norteamericano para sus programas y aplicaciones multimedia.

■ Intel colabora con diversas universidades de todo el mundo, siendo posible que España entre dentro de sus planes futuros de apoyo a la enseñanza.

■ Creative Labs presenta el kit Sound Blaster Multimedia Home 4x, compuesto de una unidad CD de cuadruple velocidad, junto a una Sound Blaster 16 ASP, un micrófono, y unos altavoces, además de once títulos multimedia en CD-ROM.

■ Con la aparición de la versión final de Windows 95, Microsoft prevé la puesta en marcha de Microsoft Network, proyecto al que se han sumado ya más de cincuenta de las más importantes empresas del sector.

■ Microsoft Home anuncia la comercialización conjunta del Mouse Microsoft junto a los dos Entertainment Pack, que suman entre sí dieciocho juegos para Windows.

## PLAYTOONS

Estos nuevos CD's de Coktel Vision van a dar que hablar durante los próximos meses gracias a la calidad de unas historias agradables tanto para niños como para los más mayores. En ellas debemos interactuar con los decorados y personajes, a la vez que seguimos el transcurso de la historia. Además, podemos utilizarlos a todos para crear nuestro propio cuento. Los dos primeros títulos de la serie son: Tío Archibald, y Spirou: El caso del falso colaborador.



## ACTION SOCCER Y KIYEKO

La compañía francesa presenta dos nuevos productos en el mercado español de manos de su filial en Barcelona: Action Soccer y Kiyeko. Si el primero es un programa deportivo basado en el deporte rey europeo, el segundo traslada al jugador hasta el centro de la amazonia donde debe encarnar a Kiyeko, un joven aborigen. Ambos productos están siendo traducidos al castellano en estos momentos, tanto en voces como en textos de pantalla.



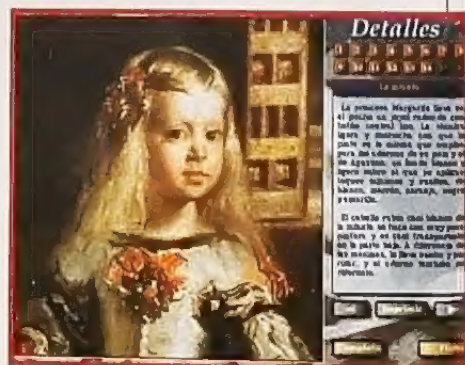
## MUSICA VIRTUAL

Este nuevo libro de la editorial Anaya Multimedia, nos introduce de lleno en el mundo de la creación musical acercando a aspectos tan variopintos como los sintetizadores, secuenciadores, cajas de ritmos, programas de edición, controladores MIDI, estudios de grabación, dentro todo de una estética muy cuidada.



## LA OBRA DE VELAZQUEZ

Nuevo CD-ROM educativo de la compañía española Dinamic Multimedia, donde se muestra toda la obra del genial pintor. La Obra de Velazquez es un recorrido por su vida y por su pintura, que incluye más de dos horas de audio, además de videos y cientos de imágenes digitalizadas de sus obras.





## NACE CIC INTERACTIVO

El mercado español de software lúdico crece gracias a la entrada en escena de CIC Interactivo, división de la prestigiosa distribuidora CIC Video, especializada hasta ahora en el mercado de video. Como parte de Viacom Inc., distribuirá toda la serie de productos de compañías como Paramount Interactive, Viacom New Media, Nickelodeon y MTV. Los primeros títulos en el mercado español para PC y compatibles serán: MTV's Club Dead, una aventura ambientada en las peripecias y aventuras de los protagonistas de la serie Club Dead del canal musical MTV; Jump Raven, un arcade espacial muy especial; y Director's Lab, una herramienta educativa que permitirá a todos los miembros de la casa en directores de películas. Para más información sobre estos productos, te emitimos al reportaje especial sobre el ECTS londinense donde hicieron su presentación oficial a la prensa especializada.



## EA CD-ROM CLASSICS

Electronic Arts presenta una recopilación a bajo precio de sus mayores éxitos en diferentes CD's, bajo el sello EA CD-ROM Classics. Los primeros títulos de la colección son Seal Team, Wing Commander II, Michael Jordan in Flight, y Shadow Caster.



## GANADORES DEL CONCURSO PROEIN S.A.

Estos son los 5 afortunados de los concursos Dragon Lore:

1. OSCAR LUENGO LOPEZ. MEDINA DEL CAMPO (VALLADOLIZ)
2. ENRIQUE HIDALGO BURGUETE. ZARAGOZA
3. JORGE FONTOBA FERRANDIZ. ALCOY (ALICANTE)
4. JUAN JOSE GALVEZ GARCIA. MURCIA
5. MARIA DEL PILAR MURCIA. MADRID

## GANADORES DEL CONCURSO Y TRICK OR TREAT:

1. HELENA LORENZO RAMOS. MADRID
2. RAFAEL BELTRAN TORREIRA. MADRID
3. FERNANDO NEGRERO GARCIA. MADRID
4. ANTONIO NOVILLO LOPEZ. MADRID
5. DAVID MARTIN FUENTES. MADRID

## ATARI 2600 ACTION PACK

Activision ofrece a los más nostálgicos un CD que contiene quince de los mejores juegos de la prehistórica Atari 2600. Entre estos clásicos, que ahora corren bajo Windows, podemos encontrar títulos como Pitfall!, River Raid, Freeway o Cosmic Conmuter.



## MODEMS TELELINE

La red Teline ya cumple su primer mes en servicio, en OK PC hemos probado los módems que se distribuyen al increíble precio de 4990 pts y hemos quedado gratamente sorprendidos. El módem es externo, lo cual facilita su conexión al ordenador siendo sólo necesario disponer de un puerto serie libre. El equipo se compone de los siguiente: un módem 14400 bps, software de comunicaciones para Windows para enviar datos y faxes, el juego on-line air-warrior, software de conexión para Windows, una completa documentación, un cable serie, un ladrón telefónico para ahorrarnos la instalación de un nuevo jack, un transformador para el módem y un cable telefónico. No hay nada que se eche de menos en un módem de estas características, salvo tener el módem.



## JUEGOS

## CD-ROM

CYBERWAR + LAWNMOVER MAN	7.399
UNDER A KILLING MOON	8.999
HELL A CYBERPUNK THRILLER	5.715
QUARANTINE	3.321

* 7TH QUEST OEM	2.994 Pts	* INFERNO	1.472 Pts
* DOOM ACCESSORY PACK	3.890 Pts	* CYCLONES OEM	3.660 Pts
* RISE OF THE TRIAD	2.029 Pts	* COMANCHE 30 MISIONES	4.687 Pts
* OUTPOST OEM	4.258 Pts	* DARK LEGIONS OEM	3.566 Pts
* CREATURE SHOCK	6.121 Pts	* BLOODNET OEM	4.334 Pts
* MICROCOSM	3.331 Pts	* LEISURE SUIT LARRY 6	4.258 Pts
* MYST OEM	5.500 Pts	* DIRTY DUO	2.245 Pts
* REBEL ASSAULT OEM	5.225 Pts	* DOORS OF PASSION 2	3.400 Pts
* CYBERIA	7.530 Pts	* 3000 FONTS + 5000 CLIPS	2.825 Pts
* DRAGONS LORE OEM	4.640 Pts	* PHOTOBASE DECADES	8.290 Pts
* ECSTASY	5.687 Pts	* SOUND FACTORY RAP	5.054 Pts
* FIFA SOCCER	6.422 Pts	* LIVING BOOKS - ARTHUR'S	3.490 Pts
* RETURN TO RINGWORLD	4.411 Pts	* MS CINEMANIA 95	9.355 Pts
* AEGIS GUARDIAN FLEET	4.411 Pts	* ATLAS MUNDIAL 5.0	2.806 Pts



MEDIA MADRID

TEL (91) 717 87 39 FAX (91) 717 87 39

Producto importado, en inglés L.V.A. y GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS  
Material adulto solo mayores de 18 años



## STREET FIGHTER'S CARDS

Cuando la película basada en el famoso videojuego de las máquinas recreativas (con Jean-Claude Van Damme y Raul Julia), ya ha sido estrenada en nuestro país, Upper Deck, compañía americana conocida por sus series de cartas y cromos, presenta una nueva serie de estos productos basada en el film, sumando un total de noventa tarjetas, entre las de protagonistas, tras las cámaras, y especiales.



## NUEVOS TITULOS DE O.L.R.

La empresa catalana O.L.R. Soft, lanzará al mercado dos CD-ROM de su nueva línea de productos Multimedia Reports. Estos títulos serán The Motorcycle World (El mundo de la moto) y The Car World (El mundo del automóvil), el primer lanzamiento será en castellano y el segundo se ofrecerá en una versión multilingüe.

El primer producto, The Motorcycle World, ya está en la calle y es un completo reportaje multimedia interactivo sobre el mundo de la motocicleta, que incluye un catálogo con más de 400 motos, cada una con su ficha personalizada. Entre las características más novedosas de este producto está la inclusión de animaciones renderizadas que muestran el despiece de los componentes más importantes, y la extensa colección de imágenes y videos que harán las delicias de los aficionados al mundo de la moto. Para más información podéis contactar con O.L.R. Soft TFN:(93)-2742393.

## MICROSOFT HOME EN CASTELLANO

El pasado día 16 de marzo, Microsoft anunció su nueva política de traducción de todo el software de la línea Microsoft Home, especialmente pensada para el hogar. Este nivel de traducción ya se venía realizando en las versiones de los productos distribuidas en disquetes y ahora se ampliará a toda la línea en soporte CD-ROM. Para lograr estos objetivos, Microsoft invertirá más de 1000 millones de pesetas en la traducción y adaptación del software. En este esfuerzo ha participado la WWF España (anterior ADENA), que recibirá un 1% de las ventas destinadas a la conservación de la naturaleza.

El primer producto de esta nueva línea de productos en castellano es Dangerous Creatu-

res, al que ahora se le conocerá por Animales Peligrosos. Este producto nos ofrece un viaje interactivo, entretenido y educativo al fascinante mundo de la vida salvaje y su hábitat.

## WINDOWS 95 PREVIEW PROGRAM

El pasado 4 de abril se presentó en Madrid el programa Windows 95 Preview Program. Este programa ofrece a las empresas una copia de evaluación de Windows 95 a bajo coste, para proceder a su prueba y distribución, con el objetivo de que las empresas puedan planificar el proceso de instalación de este nuevo sistema operativo y estudiar y solucionar todos los imprevistos que pueda tener la implantación de este sistema antes de que el producto definitivo esté en la calle. El coste de este producto será de 4900 pts más IVA y todos los que quieran acceder a él podrán hacerlo contactando con Microsoft Ibérica TFN:(91)-8039960.

## GANADORES DEL CONCURSO RISE OF THE ROBOTS

Estos son los 100 agraciados en el concurso Rise of the Robots, celebrado el mes de febrero:

1. RUTH CUSCO ARTIGAS. LA GRANADA DEL PENEDES. (BARCELONA)
2. GUILLERMO MARTI. MADRID
3. MERCEDES ALAMARAZ SORIANO. BARCELONA
4. DIEGO MANZO RODRIGUEZ. VIVERO (LUGO)
5. VICTOR MANUEL NUÑEZ MARTINEZ. RIPOLLET (BARCELONA)
6. MARCO CAÑADA ROTAS. MONGAT (BARCELONA)
7. DANIEL PEREZ CASADO. IBIZA (BALEARES)
8. LUCAS VIDAL FOKIN. PALMA DE MALLORCA (BALEARES)
9. JOSE SANTOS CASQUERO. ALCOBENDAS (MADRID)
10. XAVI SECANELL CAMBRAS. IGUALADA (BARCELONA)
11. JOSEP SERRAT VILANOVA. BARCELONA
12. FERNANDO JAVIER JULIAN FREIL. MADRID
13. JOSE BRAVO LLANOVAS. LORCA (MURCIA)
14. ANTONIO JOSE ESPINOSA VALENZUELA. CORDOBA
15. JOSE MANUEL CALVO GONZALEZ. HUELVA
16. JOSE JAVIER LOPEZ GOMEZ. PAMPLONA
17. JOSE JAVIER LOPEZ GOMEZ. PAMPLONA
18. JUAN JOSE JIMENEZ. ARUCAS (GRAN CANARIA)
19. JUAN CARLOS PADIN ABAL. CAMBADOS
20. ABRAHAM HEBRERA JIMENEZ. BARCELONA
21. TOMAS CALLEJA VALLS. MADRID
22. EMILIO FUENTE LUCENA. GRANADA
23. DAVID ALVAREZ MUÑOZ. CORDOBA
24. ROSENDO LUIS ESTEVEZ PARADA. SILEDA
25. ANDER CABARCOS CABALLERO. ALCOBENDAS (MADRID)
26. MARC VERA SAURIEN. BARCELONA
27. OSCAR HERRERO BRAGADA. IRUN
28. DANIEL COMAS IBAÑEZ. CANET DE MAR
29. JAIME BOVE FERNANDEZ. LLEIDA
30. RAUL VILLORIA BARRIO. VALENCIA DE DJUAN (LEON)
31. JOSE BELTRAN LARREA. VALENCIA
32. JOSE MANUEL VELASCO LOPEZ. COLLADO VILLALBA
33. GUILLERMO GODOY VEGA. LA CORUÑA
34. RICARD MANGIRON FUENTES. BARCELONA
35. ENRIQUE LOPEZ PALACIOS. MADRID
36. JAVIER LOPEZ PALACIOS. MADRID
37. RAUL NEGREDO GARCIA. PINTO (MADRID)
38. ROBERTO RODRIGUEZ GARCIA. BARCELONA
39. ANTONIO JOSE NOVILLO LOPEZ. MADRID
40. ARMANDO SEGURA VEGA. JEREZ DE LA FRONTERA (CADIZ)
41. DOLORES FUERTES SORIA. CADIZ
42. HECTOR JOSE JIMENEZ. CALPE (ALICANTE)
43. JESUS PUENTE GIL. JACA (HUESCA)
44. CARLOS GARCIA ABAL. JACA (HUESCA)
45. PEDRO RUBIO POSADAS. GUADALAJARA
46. ANTONIO BELTRAN PALACIOS. SEVILLA
47. ANTONIO GOMEZ GARCIA. BARCELONA
48. JESUS VEGA RODRIGUEZ. CADIZ
49. HELENA VELASCO SORIANO. MADRID
50. GLORIA DE LA PUERTA. SALAMANCA
51. SONIA MARTINEZ CAMBRAS. BARCELONA
52. ANTONIO MORA SANZ. CADIZ
53. CARLOS RUBIO GARCIA. MADRID
54. JULIO BERZAL DEL MONTE. MADRID
55. SUSANA OREGANO. MADRID
56. FERNANDO RODRIGUEZ VEGA. BARCELONA
57. ANGEL LORENZO RAMOS. MADRID
58. BELEN LOPEZ PEREZ. TORRELODONES (MADRID)
59. CARLOS TORREIRA SANZ. MADRID
60. JOSE LUIS GOMEZ DE LA PUENTE. MADRID
61. JOSE EMILIO PUERTAS MENDOZA. ARAGON
62. FRANCISCO ERMITA BLANCA. BENIDORM (ALICANTE)
63. JOSE PEREZ VILLALBA. CASTELLON DE LA PLANA
64. EMILIO GONZALEZ GUERRA. SEVILLA
65. JOSE LUIS BARRANCO GALVAN. MADRID
66. DAVID GOZALO HERAS. MADRID
67. DAVID AMO RODRIGUEZ. TRES CANTOS (MADRID)
68. DIONISIO PUCELA ROTA. MURCIA
69. PINTOR CABRERA GOMEZ. MADRID
70. JULIA MARTI LLANOVAS. BARCELONA
71. DOLORES ABRIL LUCENA. BARCELONA
72. JAIME BLANCH URRIZO. TARRAGONA
73. INAKI URRUTICOECHEA BARRENA. BILBAO
74. PABLO DIAZ GUSTAMANTE. MADRID
75. ENRIQUE CANSADO ROLLOZO. BARCELONA
76. JEREMIAS VAZQUEZ RUIZ. GETAFE (MADRID)
77. BEGOÑA SOLER MEDINA. MADRID
78. JESUS PEREZ MONTERO. ALCOBENDAS (MADRID)
79. JULIAN PEREZ CAMINERO. MADRID
80. PEDRO ROSAS LUCENA. GERONA
81. MARIO GARCIA ANTEQUERA. MADRID
82. RAMON DIAZ GARCIA. MADRID
83. MARCELO ROJAS MARCOS. JAEN
84. ANGEL FRANCISCO PEROLA LUCENA. MADRID
85. CARMEN ARNANZ VELO. MADRID
86. IMPERIO MARTIN FUENTES. MADRID
87. DAVID MARTIN TEJERINA. TOLEDO
88. JAVIER MARTIN CAMUÑAS. MADRID
89. ESTHER MARUGAN. MEDINA DEL CAMPO
90. MIGUEL XOSE IDALGO. LA CORUÑA
91. FERNANDO PEREZ YUSTE. SEVILLA
92. PAZ CEBRIAN TOBARRA. TORREVIEJA (ALICANTE)
93. SEBASTIAN MOTA FERNANDEZ. MADRID
94. SATURNINO HERVOSO AJETES. IRUN
95. LUIS CASTELO IGLESIAS. MADRID
96. FERNANDO CHECA DIAZ. MADRID
97. PABLO BARNES SUAREZ. BARCELONA
98. CARMEN SERRANO HERAS. MADRID
99. IGNACIO DE BURGOS PESA. ARANDA DE DUERO (BURGOS)
100. GABRIEL CIFUENTES SANCHEZ. MADRID



Proximamente en las mejores pantallas...  
... de tu PC



# STREET FIGHTER II TURBO



Velazquez, 10-5.ª Dcha  
Tél.: 576 26 08/09-Fax: 577 90 94  
28001 MADRID

GAMETEK



## Spring E.C.T.S. '95 (1ª parte)

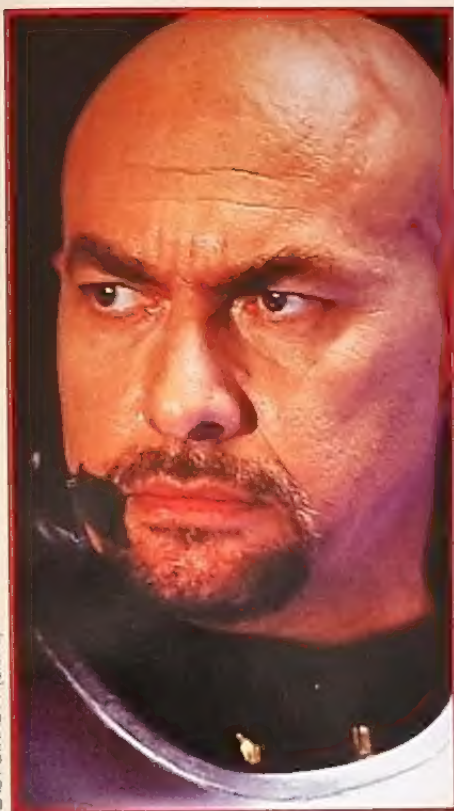


# LONDRES SE VISTE DE GALA

Nuestra redacción no podía faltar a su cita londinense con el E.C.T.S., la gran feria europea del videojuego, que en esta edición ha confirmado lo que ya se esperaba en las anteriores: el predominio del CD-ROM sobre el resto de formatos en los ordenadores PC y compatibles.

**C**asi todas las compañías importantes del sector esperan con impaciencia las dos entregas anuales de la European Computer Trade Show (E.C.T.S.) para presentar sus novedades en Europa, ya que podemos considerar a esta feria como la más importante de nuestro continente dentro del ámbito lúdico. OK PC estuvo allí, para poder in-





formaros de todas las producciones que seguramente aparecerán durante los próximos meses en nuestro país.

A pesar del cambio a un escenario mayor, conocido como Grand Hall Olympia, en el barrio londinense West Kensington, el número de empresas presentes ha descendido importantemente, desapareciendo sobre todo las más pequeñas. Eso sí, las que acudieron a la cita contaban con unos cuidados stands y, sobre todo, un personal encantador. Otro detalle a tener en cuenta fue la presencia de compañías situadas en hoteles en inmediaciones de la feria, como Game-tek o U.S. Gold (cuya limousina de transporte era increíble), mostrando sus productos en pases especiales para la prensa.

A continuación, pasamos a comentar algunos de los títulos que se han mostrado en la feria (del resto hablaremos en el próximo número), donde los más fieles seguidores de la revista podrán observar una extraña situación: la repetición de presentación de productos por parte de algunas compañías.

Esto tiene una explicación lógica: los nuevos títulos tardan más tiempo en ser preparados, y algunos juegos ya comentados, ahora han sido finalizados, al igual que ocurrirá con ciertos programas que aparecerán a lo largo del año, de los cuales os mantendremos informados en las diferentes secciones de la revista.

ANTONIO GREPPI

## SIERRA ON LINE

La prestigiosa compañía norteamericana ha estado presente en la feria de manos de su adalid europeo, Coktel Vision. Entre los dos han presentado multitud de productos. Space Quest 6 es la última entrega de las peripecias del barrendero espacial Roger Wilco, esta vez en SVGA y bajo Windows. Otro título a tener en cuenta será Phantasmagoria, una aventura de horror de la cual os hablamos el número pasado, la cual está siendo finalizada en estos instantes y de la que se rumo-



## PROGRAMAS COMPLETOS PARA PC'S

### MAILING, BASE DE DATOS Y PROCESADOR DE TEXTOS

2.170 PTS.

Este programa le permitirá llevar una base de datos de sus clientes, enviar cartas a los mismos, así como realizar tareas de tratamiento de textos, todo integrado.

### LIBRERÍA PARA WINDOWS

2.170 PTS.

Programa de dibujo. Relleno de figuras, textos en cualquier dirección, de varios tipos y estilos. Las imágenes resultantes pueden almacenarse, imprimirse o usarse en otras aplicaciones de Windows.

### EL GUARDIA

2.170 PTS.

El Guardia es un avanzado sistema de seguridad diseñado para proteger su ordenador contra el uso no autorizado. También se pueden proteger ficheros individuales.

### KOBIN HOCK

1.085 PTS.

Robo de los Bouques está asediando el castillo del malvado Sheriff de Nottingham. Un excelente juego de puntería, reflejos y astucia, acompañado en el disco por los juegos "Caballos" (carrera de caballos con excelentes gráficos en tres dimensiones) y el famoso "Terror Clásico".

### GNU CHESS PARA WINDOWS

2.170 PTS.

Verdón para Windows de uno de los mejores programas de ajedrez existentes en el mercado. Después de un exhaustivo filtro de apertura y más de 30 niveles de dificultad. Se incluye además el código fuente en C para aquel programador interesado en los más avanzados algoritmos ajedrecísticos.

### REALIDAD VIRTUAL SECOND REALITY

5.425 PTS.

Podemos garantizar, sin el menor asomo de duda, que este programa es la conjugación de gráficos y sonido más auténticos que jamás verá en su PC. Second Reality fue un programa ganador del más prestigioso concurso internacional de realidad virtual para PC, Assembly 93. Contiene efectos especiales nunca vistos antes en los ordenadores.

### APRENDA A ESTUDIAR

1.085 PTS.

Este programa le ayudará a estudiar cualquier cosa. Usted puede crear archivos con preguntas de cualquier tema o materia, ofreciendo inmensas posibilidades.

### COLECCIÓN DE JUEGOS PARA WINDOWS

1.085 PTS.

Recolección de los mejores juegos para Windows que han llegado a nuestras manos, con un poco de todo: juegos de acción, estrategia, asteroides, rompecabezas...

### LA TUMBA DEL FARAÓN

1.085 PTS.

Explore los misterios de la pirámide con este juego de aventuras y acción. Se incluyen de regalo seis excelentes juegos más: "Quicksilver", "Xonix", "Cometcoos", "Invasores", "Rush hour" y "Lunar Lander".

### FRACFIN

(versión DOS) 2.170 PTS.

(versión Windows) 1.085 PTS.

Entre en el apasionante mundo de los fractales. Fractin es con mucho el generador de fractales más veloz y completo del mercado.

### PIERROTICO

3.255 PTS.

Aquí ofrecemos, sólo para MAYORES DE 18 AÑOS, tres increíbles conjuntos de películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

## OFERTA ESPECIAL

### ¡TODOS POR SOLO 9.900 PTS!

Pida por teléfono al (91) 890 38 92,  
por fax al (91) 896 05 10  
o por carta a:

Prix informática

Apartado 93

28200 San Lorenzo de El Escorial (Madrid)

..... SOLICITE CATALOGO GRATUITO .....



LOST IN TOWN (Sierra)



rea que va a ocupar la friolera de siete CD-ROM. Dentro del sello Coktel Vision, sus dos próximas novedades son Last Dynasty, un arcade espacial, y Lost in Time, una aventura cinemática. Ambos cuentan con imágenes digitalizadas de actores, aunque es el segundo título el que los introduce de lleno en la aventura. Por otra parte, Dynamix, cuenta en su catálogo con Alien Legacy, un programa de estrategia, y un disco de misiones para el excelente Earthsiege, con el que además se mejoran los gráficos.

PHANTASMAGORIA (Sierra)



SPACE QUEST 6 (Sierra)



SPACE QUEST 6



## 21st ENTERTAINMENT

Pinball Illusions es el nuevo pinball de los creadores de Pinball Dreams y Pinball Fantasies. Cuatro nuevos tableros y una música alucinante os aguardan en una producción de gran calidad.

## CODEMASTERS

Fiel a su línea, Codemasters ofrece dos nuevos títulos para la próxima temporada: Micromachines 2, es la secuela para PC y compatibles de su gran éxito de las consolas Mega Drive y ofrece un mayor número de circuitos y coches para que

todos disfruten celebrando carreras de minibóridos. Si te gusta el tenis, Pete Sampras Tennis '96 te permitirá emular al campeón jugador norteamericano en un realista simulador.

## CYBERDREAMS

Parece ser que Cyberdreams por fin ha finalizado los títulos que ya mostró en el anterior E.C.T.S., y por lo que hemos visto, la verdad es que la espera ha valido la pena. Darkseed II es la continuación de la pesadilla futurista basada en los terribles monstruos creados por el dibujante Giger, mejorando considerablemente los gráficos respecto a la versión anterior.

En I Have No Mouth To Scream, cinco diferentes personajes deben interactuar con una extraña aventura y también escapar de peligros diferentes para que al final confluyan en un mismo sitio. Otro producto interesante es el Giger Screen Saver, un extraordinario salvapantallas para Windows, con pesadillas monstruosas que pueden asustar al más pintado.

PHANTASMAGORIA (Sierra)



PHANTASMAGORIA (Sierra)





Con los juegos múltiples de Teleline

# Conéctate al mundo



Con tu PC y TELELINE el mundo se hace más pequeño. Cabe en tus manos. TELELINE pone en ellas un nuevo y revolucionario concepto de entretenimiento: el mundo interactivo de los juegos múltiples. Imaginate que tu adversario está en Japón o Bélgica. Que 50 personas de cualquier parte juegan a lo mismo que tú, simultáneamente e interconectadas. Que disfrutas de gráficos y pantallas en 3D, como no has visto nunca. Y para que vayas probando todo lo que viene, empieza con el Air Warrior. Pide con el cupón adjunto el módulo que te permitirá conectar con otros PC's y ya verás lo que es bueno.

## AIR WARRIOR

Deja que tu imaginación vuele con uno de los simuladores más sofisticados del mundo.

Ignición. Avanzas por la pista. Despegas. Puedes entrar en combate contra otros 40 pilotos. O volar en formación junto a ellos. Rompe la barrera del sonido con un simulador de altos vuelos, imágenes hiperrealistas en 3D, varias perspectivas de imagen y un control total de tu máquina. Es Air Warrior, un juego múltiple que te hará volar.

**Hora punta** (laborables de 8:00 a 17:00 h. y sábados de 8:00 a 14:00 h): 22 ptas/minuto. **Tarifa normal** (laborables -excepto sábados- de 17:00 a 22:00 h): 16 ptas/minuto. **Tarifa reducida** (domingos, festivos y sábados de 14:00 a 8:00 h. y laborables de 22:00 a 8:00 h): 10 ptas/minuto.

### MODULO DE COMUNICACION



Deseo recibir el Módulo de Comunicación del juego múltiple Air Warrior contra reembolso de 500.-Ptas. exclusivamente por gastos de envío. Con este Módulo podre conectar con otros jugadores.

**500** PTAS

Nombre y apellidos \_\_\_\_\_

Dirección \_\_\_\_\_

Localidad \_\_\_\_\_ Provincia \_\_\_\_\_ Código Postal \_\_\_\_\_

Edad \_\_\_\_\_ Teléfono \_\_\_\_\_

Envía este cupón a TELELINE, C/Velázquez, 10 - 2ª Dcha. 28001 Madrid.

Mediante la firma del presente cupón, el solicitante declara conocer y aceptar el coste de conexión del juego múltiple que se cubre, y que será el de las tarifas telefónicas, así como las modificaciones de las mismas que sean adoptadas por Telefónica de España, S.A.

FIRMA



**TeleLine**  
TE CAMBIA LA VIDA



PILARIL LUSIONS (21st Entertainment)



## INFOGRAMES

La conocida compañía francesa tiene en preparación varios títulos de diferentes géneros. Entre todos ellos cabe destacar A-Train IV Networks, la versión para red del famoso juego de estrategia y simulación de negocios. Además, títulos como Asterix, una historia para niños en forma del cómic de la irreductible aldea gala, Marco Polo, una aventura basada en las peripecias del explorador italiano por el lejano Oriente, y Prisoner of Ice, una aventura que sigue la estela de Shadow of the Comet, dentro de

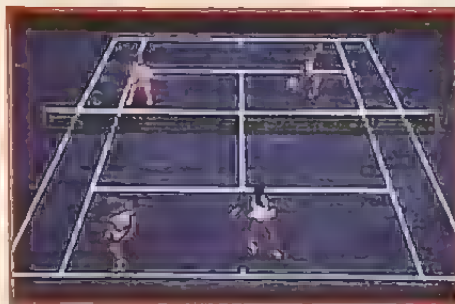
la saga de historias de Lovecraft, de la serie Cthultu. En un ámbito más serio, aparecerá Napoleón, un CD-ROM multimedia que sigue la vida y obra de Napoleón, tanto en la cultura y en el arte, como en las conocidas batallas que le llevaron a conquistar media Europa.

## ELECTRONIC ARTS

La mayoría de productos de Electronic Arts no tienen desperdicio, ya que las novedades que tiene en preparación son

impresionantes. Cybermage sigue la estela de System Shock, como aventura arcade, pero sus gráficos han mejorado ostensiblemente respecto al anterior título de Origin. En Crusader, se emplea la misma técnica tridimensional en Super VGA de Little Big Adventure, pero esta vez en un arcade muy espectacular. Los usuarios de 3DO ya conocerán el siguiente título, The Need for Speed, un juego de coches realmente excepcional que cuenta con unos gráficos y animacio-

PETE SAMPRAS '96 (Codemasters)



DARKSEED II (Codemasters)

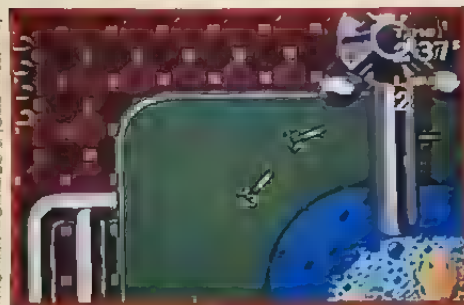


nes soberbias. Por otra parte, el grupo de programación francés, Delphine Software (del que hacía tiempo no oíamos hablar), tiene en preparación Project Morph, la continuación de Flashback, esta vez en tres dimensiones reales, al estilo de juegos como Alone in the Dark.

## INTERPLAY

Aunque en el reportaje especial del mes pasado sobre esta compañía inglesa, ya tratamos gran parte de sus novedades para la próxima temporada (número 33 de la revista), en este especial os comentamos los productos que tiene en preparación y que no incluimos en el reportaje anteriormente comentado. Virtual Pool fue presentado por David White, el campeón inglés de la modalidad Snooker. Es un juego de billar realizado en tres dimensiones, donde el usuario puede elegir la posición de las diferentes cámaras subjetivas. El otro título presentado es

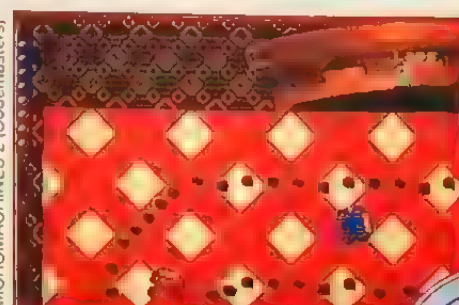
MICROMACHINES 3 (Codemasters)



MICROMACHINES 2 (Codemasters)



MICROMACHINES 2 (Codemasters)







## Town of Tunes

Ref: CS100  
2.250 pts

Recopilación de 1.000 ficheros de sonidos en formato MOD (más de 70 horas de música diferente) seleccionados entre 1.000 ficheros de todo el mundo durante dos años. 4-6 canales, estéreo HI-FI para Amiga, DOS, Windows.... Compatibles para Gravis, SB, SB Pro, SB 16.... Incluye además 215 Mb de explosivas lemos SVGA, sonidos MIDI, VOC y WAVE.



## Best of Windows Shareware

Ref: CS152  
2.250 pts

En Best of Windows todos los programas han sido cuidadosamente seleccionados y testeados. Sólo lo mejor y más novedoso ha sido incluido en este CD. Contiene 500 Mbytes de alta calidad con clip arts, juegos, gráficos, música, utilidades y mucho más. Todo para Windows.



## Best of Shareware

Ref: CS153  
2.160 pts

Realizado con la misma calidad que Best of Shareware para Windows pero con todo tipo de software nuevo para MS-DOS. Incluye: 340 programas y utilidades para DOS y Windows, 320 juegos incluyendo: Doom, Raptor, Wolfenstein 3D y Spear of Destiny. 2.950 clip arts, fuentes tipográficas, imágenes y screensavers. 1.300 ficheros de sonido en CMF, MID, MOD, SD, VOC, WAV y WRK y mucho más.



## Serious Shareware

Ref: CS155  
1.350 pts

Incredible recopilación de más de 1.000 programas shareware con todo tipo de utilidades y aplicaciones: bases de datos, programas de finanzas, procesadores de textos, hojas de cálculo, y mucho más preparados para ser utilizados directamente desde el CD-ROM. Más de 300 Mbytes para DOS, OS/2 y Windows.



## Hot Pics!

Ref: CS190  
1.900 pts

Incredible CD-ROM con más de 2.000 imágenes de alta calidad en formato GIF de contenido porno clasificado por categorías. Selección de las mejores imágenes con las chicas más exuberantes. Incluye más de 200 animaciones en formato DL, GL y FLI con escenas escogidas de películas porno. Utilidades y visores para DOS y Windows.



## Asian Hot Pics

Ref: CS191  
1.900 pts

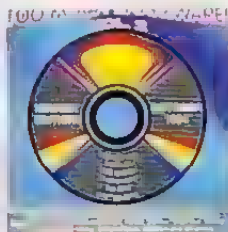
Colección de 1.350 imágenes en formato GIF y PCX con sensuales chicas orientales con muy poca ropa. Incluye además 650 dibujos con increíbles excesos eróticos con toda la magia y exotismo de los dibujos orientales, preparados para ser editados, convertir, visualizar,... para DOS y Windows.



## PhotoCD Images

Ref: CS120  
2.900 pts

Contiene 86 bellas imágenes submarinas en formato Photo-CD de Kodak y GIF. Incorpora animaciones, informaciones, bases de datos, juegos, clip-arts, dibujos, salva-pantallas, simulaciones de acuarios,... de peces y vida submarina del Mar Rojo. Incluye BONUS Games: Doom, Raptor, WolfStein 3D y Spear of Destiny.



## Too Much Shareware 2

Ref: CS151  
1.260 pts

Completo CD-ROM de shareware preparado para BBs. Actualizado en Octubre de 1994. Incluye más de 900 Mbytes de software comprimido de clip arts, comunicaciones, juegos, gráficos, música, OS/2, programación, utilidades, y Windows. Más de 3.900 programas seleccionados de entre los mejores.



## Funny Shareware

Ref: CS154  
1.350 pts

Nuevos programas shareware y dominio público para MS-DOS y Windows, divididos en categorías: juegos, educativos, entretenimiento, diversión, hogar y mucho más. Más de 600 Mbytes de programas para DOS y Windows preparados para ser ejecutados directamente desde el CD-ROM. No necesitan copiarse ni descomprimirse en el disco duro.



## Super Font Collection

Ref: CS180  
4.900 pts

Colección de más de 1.000 fuentes tipográficas en formato True Type para Windows, y más de 20 programas de

utilidades y gestión de dichas fuentes y todas ellas con todos los caracteres internacionales: vocales acentuadas, eñes, y todos los específicos de cada idioma. Incluye amplia documentación impresa de todos los tipos y programas incluidos en el CD-ROM.



## Hot Pics Vol. SEX!

Ref: CS193  
2.500 pts

Nuevo título de la popular serie Hot Pics! Nuevas imágenes y video clips con todo tipo de excesos sexuales.

Incluye visores y utilidades para DOS, Amiga, Macintosh, OS/2, Unix y Windows. Más de 2.000 imágenes en formato GIF y 180 animaciones y videos en formatos FLI, GL y DL. Clasificados en categorías. Más de 600 Mbytes repletos de calidad.



## Dirty DUO!

Ref: CS192  
3.300 pts

Pack de 2 CD-ROMs que contiene los best-seller: Hot Pics! y Asian Hot Pics! Más de 2.000 imágenes clasificadas X, 1.350 imágenes de sensuales mujeres orientales, 650 dibujos eróticos, 200 animaciones y video clips, visores, conversores, etc. Para DOS y Windows. 2 CD-ROMs al precio de 1.

## Scandinavian

## Cd-rom

## Publisher

Las mejores CD-ROM  
a los mejores precios



## Lectores CD-ROM

- Ref:AE004 - SONY 2x .....18.900 pts  
300 Kb/seg 250 ms. Interfaze IDE + 2 CDs de regalo
- Ref:AE020 - Wearnes 3x .....22.900 pts  
450 Kb/seg 230 ms. Interfaze IDE + 2 CDs de regalo
- Ref:AE041 - Mitsumi 4x .....29.900 pts  
600 Kb/seg 250 ms. Interfaze IDE + 2 CDs de regalo
- Ref:AE040 - Teac 4x .....31.900 pts  
600 Kb/seg 195 ms. Bus AT. Incluye controladora Compatible Sound Blaster + 2 CDs de regalo

## CD-ROMs PORTATILES

- Portabilidad total para su lector de CD-ROM. Conecte su lector al puerto PARALELO de cualquier ordenador PC y listo para funcionar
- Ref:AE104 - SONY 2x .....34.900 pts  
300 Kb/seg 250 ms. + 2 CDs de regalo
  - Ref:AE120 - Wearnes 3x .....39.900 pts  
450 Kb/seg 230 ms. + 2 CDs de regalo

## KITS MULTIMEDIA

- Incluyen CD-ROM, Tarjeta de sonido 16 bits comp Sound Blaster, Altavoces y 2 CDs
- Ref:AE211 - Kit SONY 2x .....29.900 pts
  - Ref:AE241 - Kit TEAC 4x .....42.900 pts
  - Ref:AE242 - Kit Mitsumi 4x .....40.900 pts

Enviar a: OFFICE 2000 - Monroy, 35, Of.1 - 37002 Salamanca

Nombre \_\_\_\_\_

Localidad \_\_\_\_\_

C.P. y Provincia \_\_\_\_\_

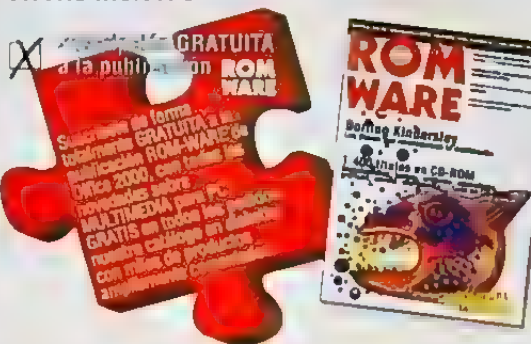
Teléfono \_\_\_\_\_ NTF

Envíen los artículos cuya referencia indico a continuación:

2 ☐ 4 ☐ 6 ☐  
☐ 3 ☐ 5 ☐  
☐ Recpción por Agencia (+1200 pts. g.envío) **SEUR**  
☐ Recpción por Correos (+400 pts. g.envío)  
☐ Cargo a mi tarjeta: ☐ VISA ☐ MasterCard ☐ Amex

Fecha Caducidad: \_\_\_\_\_ Firma: \_\_\_\_\_

## IVA no incluido

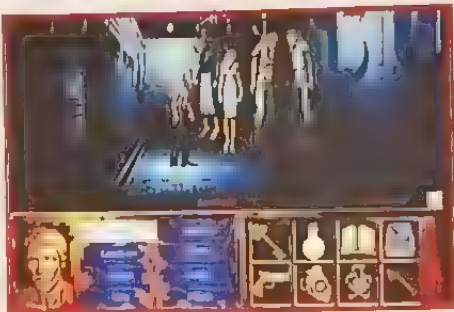




I HAVE NO MOUTH (Cyberdreams)



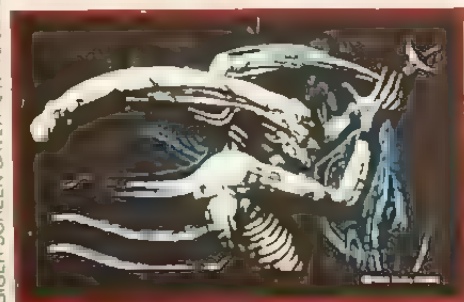
HAVE NO MOUTH (Cyberdreams)



PRISONER OF THE LUNATIC (Cyberdreams)



GIGER SCREEN SAVER (Cyberdreams)



GIGER SCREEN SAVER (Cyberdreams)



PRISONER OF THE LUNATIC (Cyberdreams)



Casper, un juego basado en la película de fantasmas que se estrenará en Estados Unidos el próximo verano.

## MAXIS

Dentro de la línea Sim, Maxis presenta tres nuevos títulos que seguramente harán las delicias de los seguidores de productos como Sim City, Sim City 2000, Sim Ant, Sim Farm o Sim Earth. En Sim Tower debemos regir la construcción de un gigantesco rascacielos, donde además debemos seleccionar la función de cada

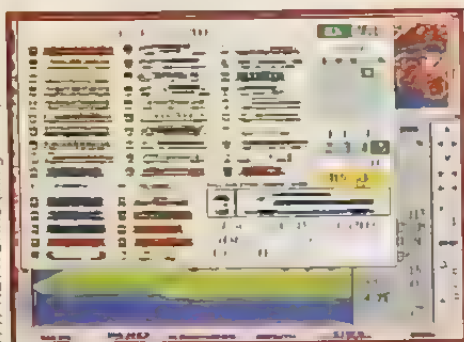
planta y apartamento. En Sim Forest, también conocido por Sim Isle, es una pequeña isla selvática, donde debemos cuidarnos de mantener un equilibrio ecológico entre civilización y vida salvaje. Los más pequeños de la casa podrán también disfrutar del ordenador con Sim Town Kids, un Sim City para niños.

## VIACOM NEW MEDIA

Viacom, ya conocida por productos como la saga Sherlock Holmes o Dracula Unleashed, invade ahora el mercado multi-

media gracias a su nueva línea, de nombre Viacom New Media. Como primeros títulos podemos encontrar aventuras gráficas como Are you Afraid of the Dark? que introduce a unos jovencuelos imberbes en un tenebroso museo abandonado; Director's Lab, un juego que permite la creación y montaje de pequeñas películas (del cual publicamos una preview en este mismo número); MTV's Club Dead, basado en la serie del mismo nombre del canal satélite musical; Jump Raven, un arcade matamarcianos de toda la vida

A-IV NETWORKS (Infogrames)



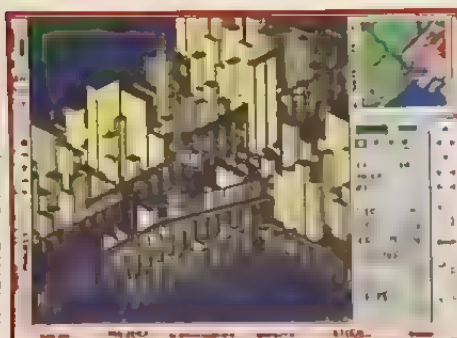
NAPOLEON (Infogrames)



NAPOLEON (Infogrames)



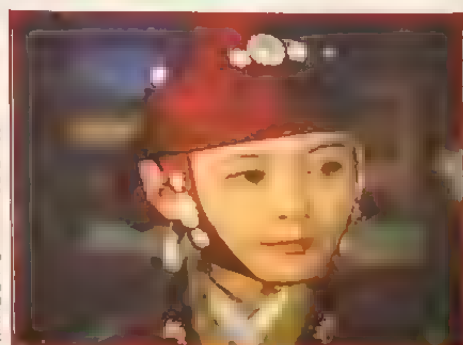
A-IV NETWORKS (Infogrames)



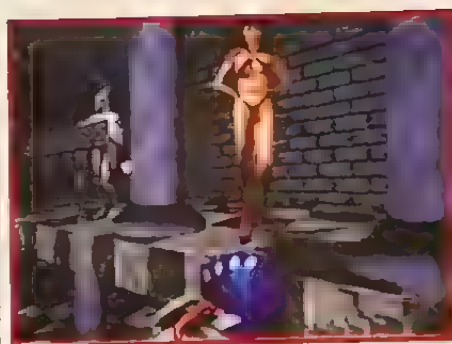
MARCO POLO (Infogrames)



MARCO POLO (Infogrames)







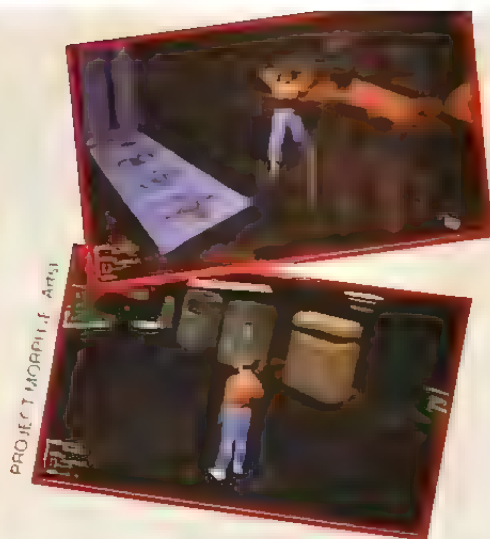
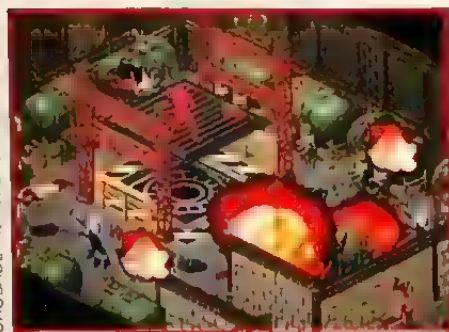
situado en un novedoso ambiente 3D, ganador de un premio en Japón, y Star Trek: Deep Space Nine, basado en la serie del mismo nombre.

**FLAIR SOFTWARE**

Además de productos como Whizz, Rally Championships y Soccer Superstars que ya han llegado a nuestro país, Flair presenta Morph, un juego de pensar combinado con arcade, y ya conocido de los usuarios de consola, y Paradox, una aventura gráfica al estilo de LucasArts, que cuenta con una bella joven como protagonista.

**GAMETEX**

El mes pasado os ofrecimos en nuestra sección de previews títulos como Super Street Fighter II, Fairway to Heaven o Baldies. Como novedad respecto a los



productos comentados, hemos encontrado Brutal, un arcade de lucha al estilo de Street Fighter, pero con animales como protagonistas de la acción.

## PSYGNOSIS

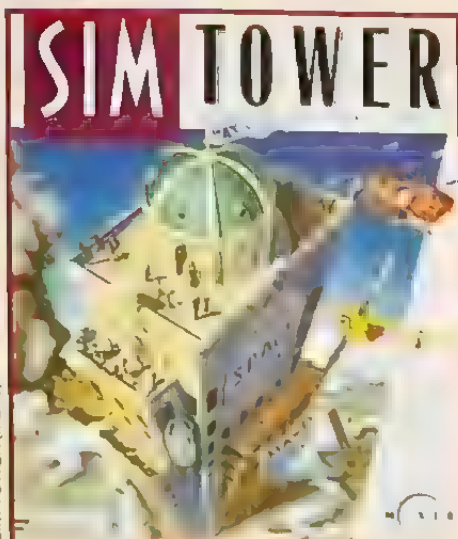
Tampoco podía faltar a la cita una empresa tan importante como Psygnosis. Entre las principales novedades que presentaron podemos destacar las dos nuevas entregas de Lemmings: Lemmings for Windows, para el popular entorno gráfico, y Lemmings 3D, una locura en tres dimensiones, realmente espectacular. En simuladores y arcades espaciales, son cuatro los títulos a tener en cuenta: CAP (Combat Air Patrol), un simulador aéreo de los de toda la vida; Darker, un viaje futurista por escenarios de ensueño; Damocles, un juego en fase de producción; y Pyrotechnica, un arcade espacial superespectacular gracias a sus increíbles efectos de luz. Los amantes de las aventuras, podrán disfrutar como enanos con Ringcycle, un juego de rol, y Tirnanog, una aventura basada en el conocido juego de ZX Spectrum.

## MICROPROSE

Si el mes pasado os hablamos de simuladores como Navy Strike, Across the







SIM TOWER (Maxis)



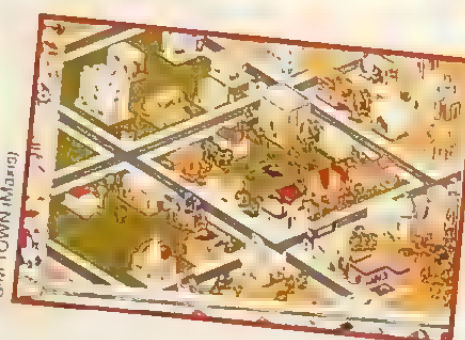
RENEGADE (SSI)



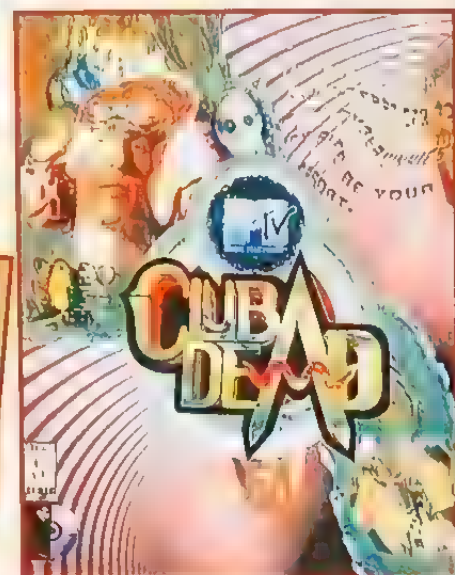
JUMP RAVEN (Macomi)



SIM FOREST (Maxis)



SIM TOWN (Maxis)

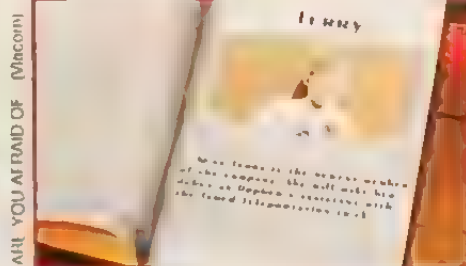


MTV'S CLUB DEAD (Macomi)

### VIRGIN

Virgin sigue en la brecha, y presenta programas como 11th Hour, que ya está casi finalizado, o Command & Conquer, un divertido juego de estrategia militar. Por otra parte, los chicos de Sensible Software se marcan un tanto con Sensible Golf, y Looking Glass Technologies con Flight Unlimited, un simulador de vuelo realmente espectacular. Si te gustan las aventuras, Daedalus Encounter invita a controlar un equipo de rescate formado por un hombre y una mujer, que deben salvarnos de ciertos seres alienígenas. Los aficionados al rol se verán las caras con Lands of Lore 2, esta vez mu-

cho más espectacular, y con Heart of Darkness. Si te gustan los simuladores, Terra Nova ofrece un ambiente muy bonito en tres dimensiones. Los aficionados a los pinball, las gozarán con Tilt, del



ARE YOU AFRAID OF (Macomi)



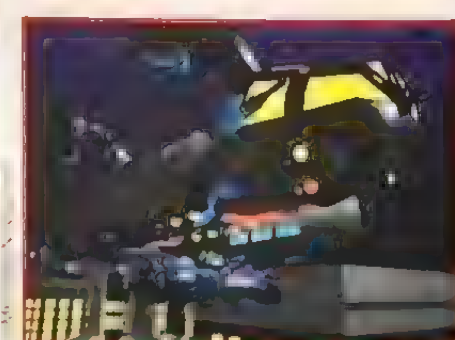
MTV'S CLUB DEAD (Macomi)



DIRECTOR'S CHOICE (Macomi)



STAR TREK: THE NEXT GENERATION (Macomi)



MTV'S CLUB DEAD (Macomi)



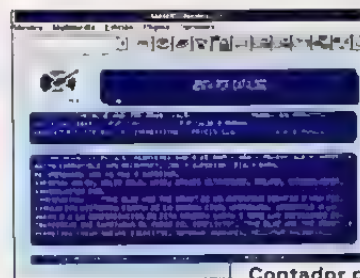
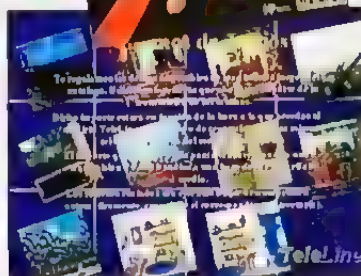
Conéctate al mundo

# TeleLine

te pone en casa.

Conéctate a TELELINE. Porque si tienes un PC, el mundo es tuyo. Abre las puertas a un nuevo y revolucionario concepto de entretenimiento interactivo. Un servicio Multimedia que te ofrece

una completa oferta de ocio las 24 horas del día: juegos de ordenador, periféricos, demos, soluciones y consultas, correo electrónico, diálogos en directo...etc.



Además, podrás disfrutar de tu revista favorita de juegos de ordenador, OK PC, sin moverte de casa. Sólo tendrás que conectar a tu PC un módem con una velocidad de transmisión recomendada de 9.600 Baudios, y acceder por el nivel 030 de Ibertex, mediante el nemónico TELELINE.

Selecciona la opción "Artículos de Revistas" y consulta una amplia biblioteca de artículos y comentarios sobre los mejores juegos del mercado.

¿Y no tienes módem? No te preocupes. Ahora, por sólo 4.990 ptas puedes conseguirlo. Un módem Targa con una velocidad de transmisión de hasta 14.400 Baudios, acompañado del más completo Software para Windows, que incluye: BitCom (Programa

para el envío de datos), BitFax (Programa para el envío de fax), Amaris Ibertex (Programa para acceder a TELELINE, integrado en entorno Windows), todos en castellano para una fácil comprensión.

Y además, este precio incluye el juego múltiple más sofisticado del mundo: Air Warrior.

¡Aprovecha esta fabulosa oferta de OK PC y TELELINE y entra con tu módem en un nuevo mundo de ocio! Y por primera vez en España, para que tengas todo bajo control, dispones de una ventana que te indicará exactamente el tiempo y coste de la conexión.

**Y SONRÍE  
PORQUE UNA HORA DE ESTE NUEVO SERVICIO  
TE COSTARÁ MENOS QUE IR AL CINE**

**Tarifa normal:** 18 ptas/minuto Laborables (excepto sábados), de 17.00-22.00h. **Tarifa reducida:** 10 ptas/minuto Domingos, festivos y sábados de 14.00-8.00h. Laborables de 22.00-8.00h. **Tarifa hora punta:** 22 ptas/minuto Laborables de 8.00-17.00h y sábados de 8.00 a 14.00h



**POR SOLO  
4.990 PTAS**

Para adquirir este módem, al increíble precio de 4.990 ptas. (gastos de envío incluidos), sólo tienes que rellenar este cupón con tus datos y enviarlo a TELELINE, c/ Velázquez, 10 - 2ª dcha. 28001 Madrid.

También puedes realizar tu pedido por teléfono llamando al 91-577 85 21 o por fax: 91-575 86 33

Modo de pago: ☐ Contra-reembolso ☐ Giro postal (adjunto fotocopia del resguardo)

Nombre y Apellidos: \_\_\_\_\_  
Edad: \_\_\_\_\_ Dirección: \_\_\_\_\_  
Localidad: \_\_\_\_\_ Provincia: \_\_\_\_\_  
Código Postal: \_\_\_\_\_ Teléfono: \_\_\_\_\_

\* Mediante la firma del presente cupón de pedido el solicitante declara conocer y aceptar el coste de conexión del juego múltiple que se entrega, y que será el de las tarifas telefónicas actuales, así como las modificaciones de las mismas que sean adoptadas por Telefonos de España S.A. **FIRMA**

Si necesitas más información, o ya tienes módem y quieres recibir nuestro Software para Windows, llama al 91-577 85 21

**Además, entre los compradores sortearemos  
20 juegos Superki Pro y 20 juegos Rudy Count.**

El sorteo tendrá lugar el día 31 de Mayo de 1995. La lista de ganadores será publicada en el número de Julio de OK PC.

Promoción válida hasta 31 de Agosto de 1995



**TeleLine**  
**TE CAMBIA  
LA VIDA**



PYROTECHNICA (Psygnosis)



11TH HOUR (Virgin)



MORPH (Flair)



PARADOX (Flair)



WARRIORS (Mindscape)



BRUTAL (Gameltek)



que os aconsejamos veáis las pantallas que aparecen en este reportaje.

## BLUE BYTE

Los creadores del fabuloso Battle Isle acaban de presentar un disco de datos para la segunda entrega de este juego de estrategia. Aquí os ofrecemos unas pantallas y esperemos que llegue por fin a nuestro país un título de tanta calidad.

Además, apareció Dr. Drago's Island, un juego educativo que incluye multitud de puzzles que obligarán a pensar hasta el más pintado.

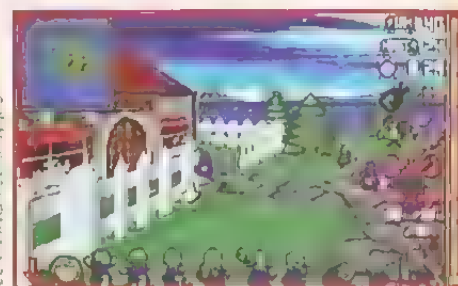
## MINDSCAPE

Varios son las novedades presentadas por Mindscape en esta ocasión, máxime si tenemos en cuenta su reciente compra de SSI, por lo que su catálogo ha aumentado considerablemente. Dentro de su sello propio, hemos podido ver Warriors, un impresionante arcade de lucha al estilo de Street Fighter, con dos vistas diferentes y SVGA, con varios luchadores, escenarios interactivos y muchas magias. Por otra parte, USS Ticonderoga, es un juego de estrategia aeronaval. Alien Olympics nos invita a participar en unas extrañas olim-

COMMAND & CONQUER (West)



LEMMINGS 3D (Psygnosis)



DARKER IPS (Virgin)



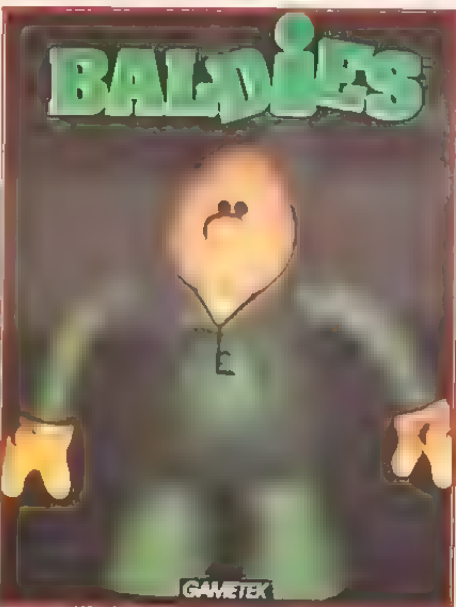
WARRIORS



WARRIORS



SUPER STREET FIGHTER II (Gameltek)



BAIRD (Gameltek)

FAIRWAY (Gameltek)





TILT (Virgin)



HEART OF DARKNESS (Virgin)



DAEMONIA ENCOUNTER (Virgin)



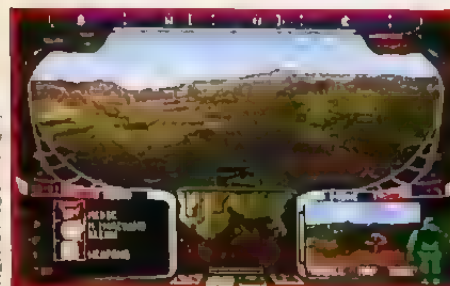
FLIGHT UNLIMITED (Virgin)



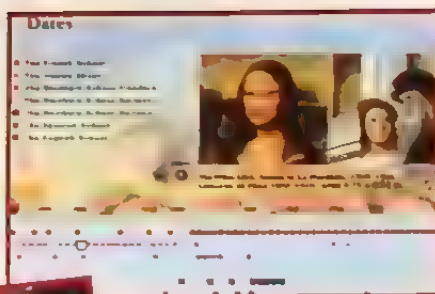
LANDS OF LORE 2 (Virgin)



TIERRA NOVA (Virgin)



LOUVRE (BMG Interactive)



Gingerbread Man (SSI)



### BMG INTERACTIVE

Este sello presenta dos títulos de diferente catadura: Gingerbread Man, un extraño título donde el protagonista es un bollo en forma de muñeco, y Louvre, un viaje interactivo por las diferentes estancias del conocido museo francés.

GREAT NAVAL BATTLES (SSI)



TURNANO (Psychosis)



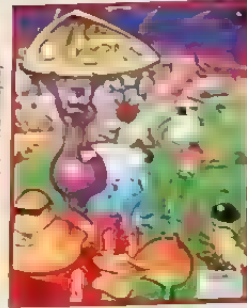
RINGCICLE (Psychosis)



MAGIC EYE (Michele)



ALIEN OLIMPICS (Michele)



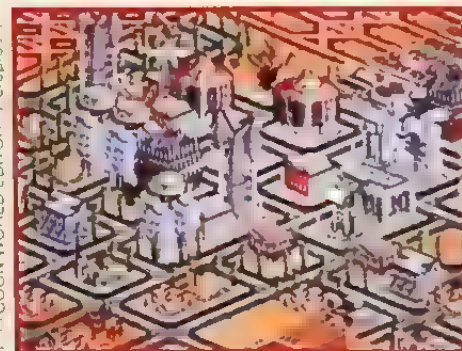
BATTLE ISLE DATA DISK (Blue Byte)



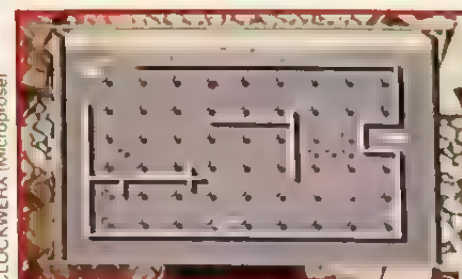
DR DRAGON (Blue Byte)



TYCOON: WORLD EDITOR (Microprose)



CLOCKWERX (Microprose)



CIV NET (Microprose)







# Conéctate

Conéctate a TELELINE. Porque si tienes un PC, el mundo es tuyo. Abre las puertas a un nuevo y revolucionario concepto de entretenimiento interactivo.

Disfruta de un servicio que opera en entorno Windows y te proporciona una completa oferta de ocio las 24 horas del día. Sólo tendrás que conectar a tu PC un módem, con una velocidad de transmisión recomendada de 9.600 Baudios y acceder por el nivel 030 de Ibertex, mediante el nemónico TELELINE.

Únete a un sistema multimedia que te va a dar más de lo que nunca hayas podido imaginar.

## VENTA POR CATALOGO:

Un servicio donde podrás realizar compras de videojuegos, accesorios de informática y antivirus, cómodamente desde tu propia casa. Servicio ofrecido por El Corte Inglés.

## VENTA POR LINEA:

Entra en el futuro y adquiere juegos, antivirus, etc., en tiempo real, directamente en tu PC a través de la línea telefónica.

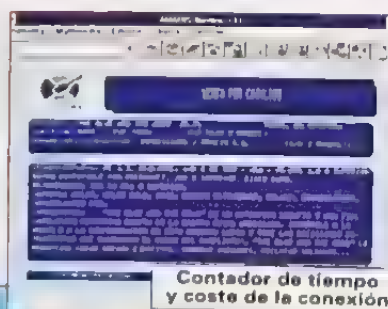
## ARTICULOS DE REVISTAS:

El mejor método de consulta de artículos varios, editados por revistas especializadas del sector de los videojuegos.

## JUEGOS MULTIPLES:

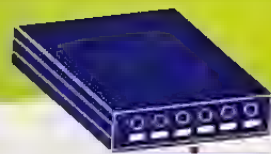
Déjate llevar al mundo mágico de los juegos múltiples y compite contra adversarios reales de todo el mundo.

Si te atreves, hasta con 50 jugadores simultáneamente.



Y SONRÍE.  
PORQUE UNA HORA DE ESTE NUEVO SERVICIO  
TE COSTARÁ MENOS QUE IR AL CINE.





# al mundo

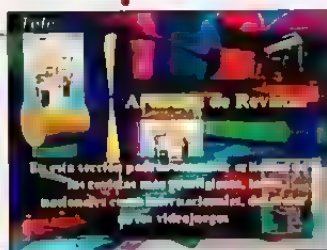


Además, el servicio TELELINE pone a tu disposición otras muchas opciones para que no te falte de nada: demos de juegos, novedades, soluciones y consultas, imágenes y sonidos, ofertas, bolsa de material, correo electrónico, diálogos en directo, etc.

Y por primera vez en España, para que tengas todo bajo control, dispones de una ventana que te indicará exactamente el tiempo y coste de la conexión.

Ven. No te quedes atrás. Con TELELINE, el mundo es tuyo.

Si todavía no estás  
conectado y quieres  
recibir nuestro Software,  
llama al 91-577 85 21

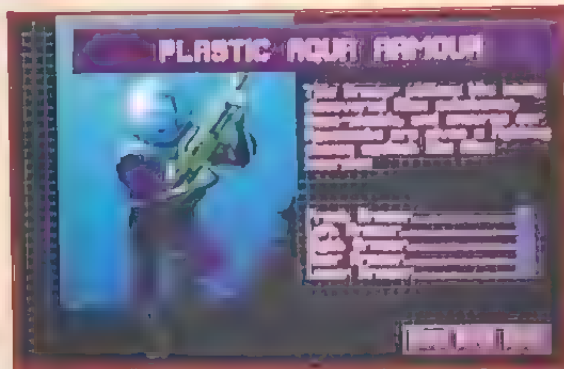


**TeleLine**  
TE CAMBIA LA VIDA



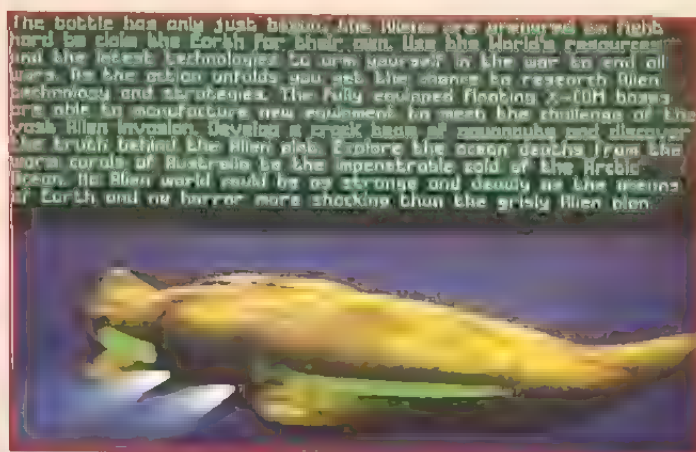
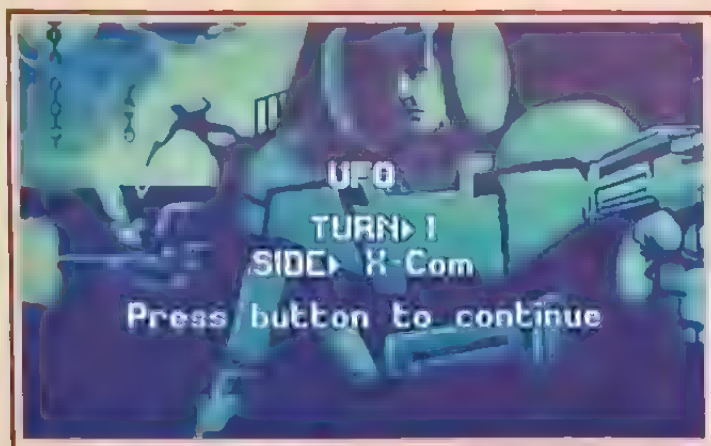
## Ficha Técnica

OK Preview: X-COM: TERROR FROM THE DEEP  
 Tipo: ESTRATEGIA  
 Compañía: MICROPROSE  
 Distribuidor: PROEIN, S.A.



**X-COM** será reconocido al instante por todos aquellos que, en su momento, pasaran muy buenos ratos con **U.F.O.**, la primera parte de esta genial saga. Ahora, la amenaza se ha trasladado al fondo del océano.

# Peligro en las profundidades



**U**na nueva raza alienígena ha llegado a la Tierra con la intención de apoderarse no sólo de sus recursos, sino también de los seres vivos que la habitan. Tú comandas al grupo **X-COM**, especializado en operaciones marítimas y submarinas, y, por supuesto, ahora vas a tener que enfrentarte al mayor peligro contra el que has tenido que luchar: una raza de extraterrestres, habituados al

agua y con armamento preparado para la situación.

### DIVERSION ESTRATEGICA

Haciendo un repaso en la historia de este tipo de programas, pocos han alcanzado la adicción que creó en su momento **U.F.O.** y que ahora va a conseguir **X-COM**.

El sistema de iconos no ha variado en absoluto, para que aquellos que ya están

familiarizados no tengan ningún problema y para que los que ahora empiezan, lo tengan muy fácil a la hora de jugar.

Los gráficos, aunque adaptados al argumento siguen en la misma línea, mejorando eso sí, los efectos sonoros y música de fondo, realmente agobiante y tétrica.

Una nueva visión de la estrategia se cierne sobre nosotros.

● CARLOS F. MATEOS

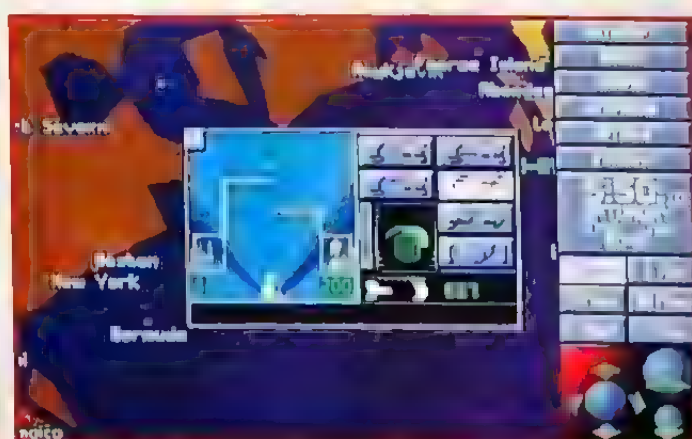
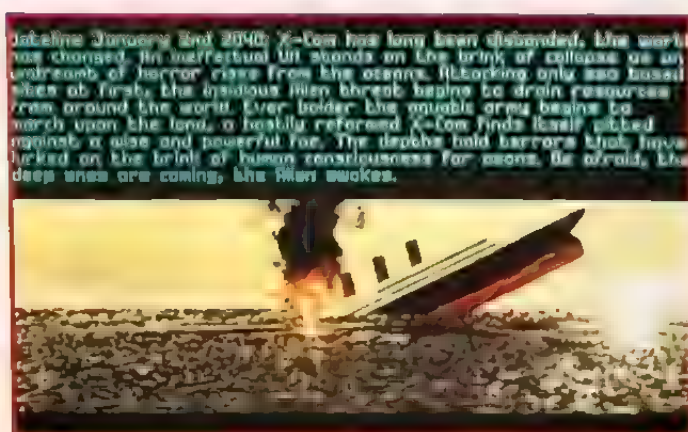
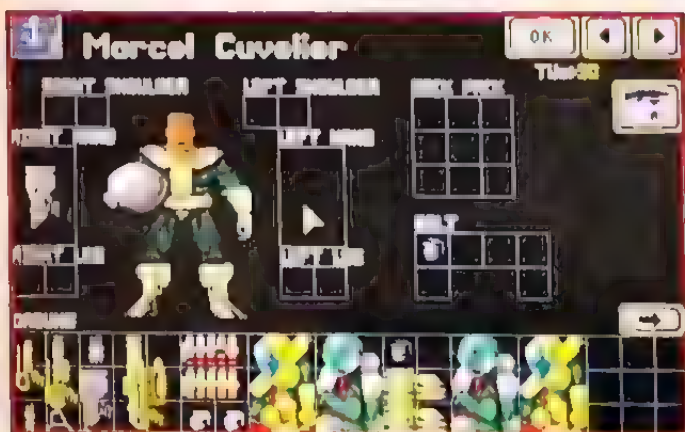


# TERROR FROM THE DEEP



## SIGUIENDO LA REGLA

Como podéis apreciar en estas dos imágenes, una del U.F.O., y otra del X-COM, los gráficos, más allá de mejorar o cambiar completamente, han sido remodelados de forma que concuerden con el argumento.





## Ficha Técnica

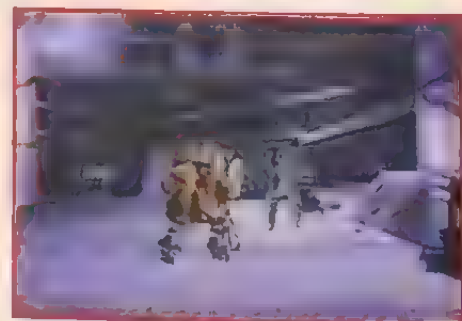
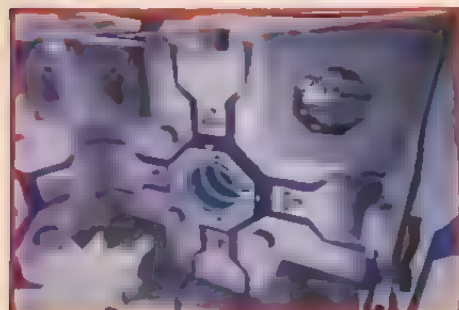
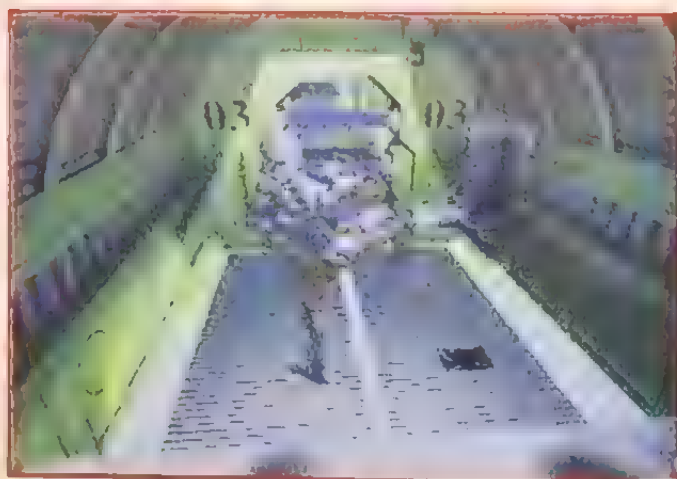
OK Preview CD:	BIOFORGE
Tipo:	AVENTURA-ARCADE
Compañía:	SSI
Distribuidor:	DRO SOFT



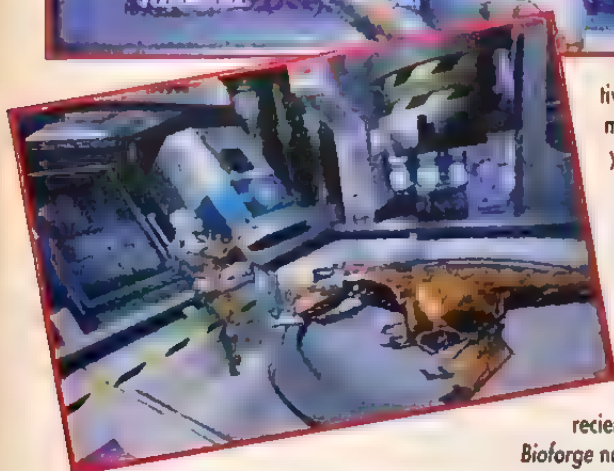
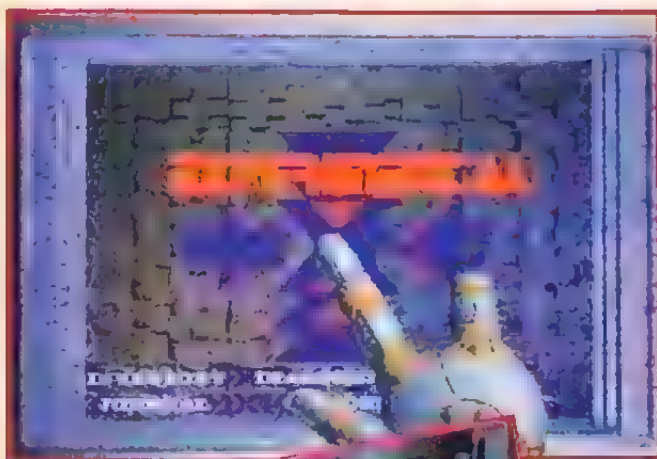
Lo último que recuerdo de mi vida como humano es el tremendo shock eléctrico que me propinaron en la nuca para dejarme aturdido. Ahora, con más de la mitad de mi cuerpo hecha de componentes biónicos, pero con mi cerebro intacto, he decidido escapar de cualquier manera.

# Rebelión cibernética

**B**ioforge es un nuevo producto de Electronic Arts, que nos introduce en una apasionante aventura en la que controlamos a un cyborg, que ha sido construido para formar parte del ejército más poderoso del planeta y que, por el contrario, al no haber reprogramado su cerebro, su única ambición es escapar. Utilizando el mismo siste-







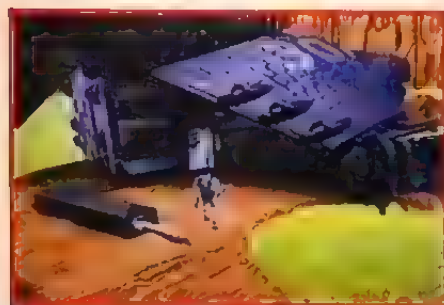
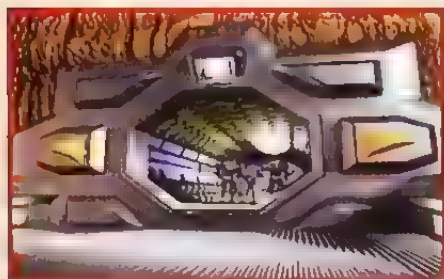
tivas que hicieron tan famosos en su momento a la saga *Alone in the Dark* y *Ecstatica*, por nombrar algunos, *Bioforge* consigue meternos en las peripecias del protagonista.

#### LIBERTAD DE ACCIÓN

Si por algo destaca *Bioforge* es por su realismo, pues la interactividad de todos y cada uno de los objetos, personajes y escenarios es total, pareciendo incluso que piensan.

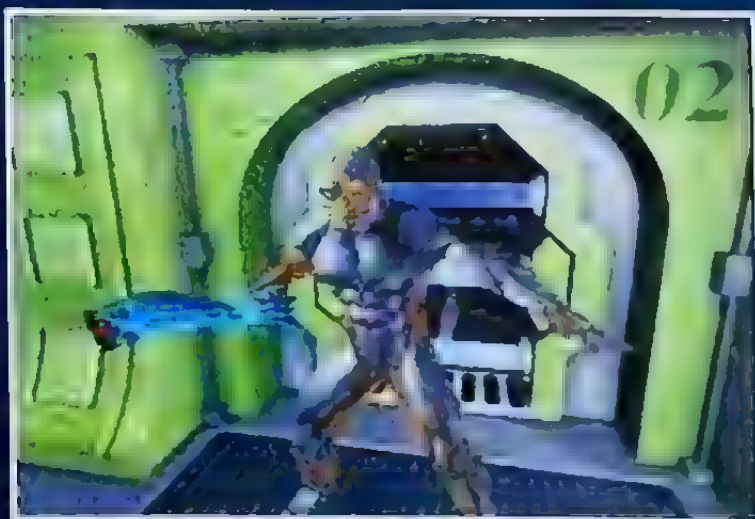
*Bioforge* nos plantea un nuevo estilo de juego, basada en viejas y actuales glorias, pero con los suficientes matices novedosos como para que nos deje más que interesadas.

● CARLOS F. MATEOS



### CON LA FUERZA DE UN CYBORG

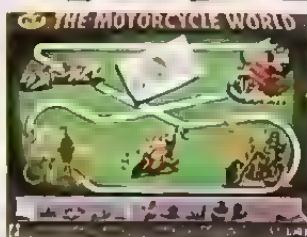
Este es el aspecto que tiene el personaje que controlamos. La verdad, yo me encuentro con alguien así y me preparo para lo peor.



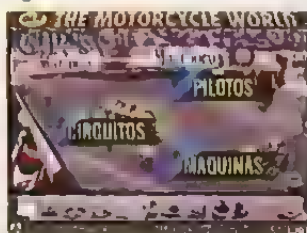


**El 1º reportaje multimedia mundial de motociclismo**

# THE MOTORCYCLE WORLD



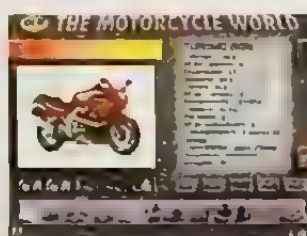
**Pantalla principal:** desde esta pantalla accederá directamente a las seis partes mas interesantes del programa



**Temporada de Velocidad '94** sabra los pilotos ganadores, los circuitos con sus récords y virajes, las máquinas de algunos pilotos de 125, 250 y 500 c.c., etc



**Reportajes especiales:** grandes carreras, dragsters, superbikes, harleys, cross, enduro, trial, motos de nieve, speedway, etc



**Ficha de Modelos:** tendrá a su disposición mas de 400 modelos de motocicletas con sus características técnicas, fotografías, etc., con la posibilidad de realizar comparativas entre modelos.



**Anatomia de la moto** podrá contemplar cómo trabaja el motor, las suspensiones, un cuadro de mandos, etc., con animaciones renderizadas.

**Reportaje Multimedia Interactivo**



**Multimedia Reports**

Patrocinado por



**6.900**  
Plus  
IVA inc.

**The Motorcycle World** es un reportaje sobre el mundo de la motocicleta de más de 600 Mb. de información que incluye:

- Un catálogo con más de 400 modelos con su ficha técnica, fotografía, puntos de venta, etc.
- Historia del motociclismo con fotos y videos.
- Anatomía de una motocicleta con espectaculares animaciones renderizadas y funcionamiento de las partes móviles de la misma, comentadas con voz.
- Comparativas entre motos.
- Reportajes especiales de trial, G.P., Harleys, Super-Bikes, Dragsters, motos de agua, etc.
- Los mejores pilotos del mundo.
- Más de 30 minutos de Video-Reportajes espectaculares.
- Los circuitos de los grandes premios de motociclismo con sus datos..., y muchas cosas más.

A nivel técnico se ha desarrollado un interface muy visual y atractivo, incorporando ya 64.000 colores, melodías de fondo en todos los apartados, video-reportajes adaptados a la forma de un "casco" virtual. La calidad de vídeo ha sido mejorada con el nuevo formato QTIME 2.0. Se ha utilizado una programación más exhaustiva para mejorar la interactividad del programa

**Solicite todos los productos OLR Soft. en su tienda habitual o llamando al teléfono (93) 274 23 93**



**Productor Nacional Multimedia**  
Nuestra imaginación es ilimitada.

**OLR Software**  
Pag. Torres i Bagos, 44  
08030 Barcelona  
SPAIN  
Tel. (93) 274 23 93  
Fax. (93) 274 29 02

Adquiere también en





# 1<sup>er</sup> GRAN CONCURSO MULTIMEDIA

ORGANIZADO POR:



y



**Más de 100 premios valorados en 2.000.000 de ptas.**

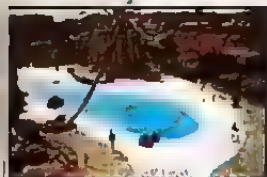
## PREMIOS

### 1<sup>er</sup> Premio Una Motocicleta



Derbi Fenix  
un nuevo nivel en  
50 cc.

### 2<sup>o</sup> Premio Un viaje



Expléndido viaje  
a Lanzarote para  
dos personas de  
7 días

### 3<sup>er</sup> Premio 3 Kits Multimedia



Kit Multimedia Sound  
Blaster Pro Deluxe  
con la unidad de  
CD-ROM y hasta 10  
títulos en CD's

### 4<sup>o</sup> Premio 5 Mountain-Bikes



Mountain-Bike  
NAKAMURA

### 5<sup>o</sup> Premio 100 Paquetes Multimedia



Barcelona Tour '95  
1<sup>o</sup> guía Multimedia  
interactiva de una  
ciudad

## Bases del concurso

Participarán en el gran concurso Multimedia todos los cupones publicados en la revistas OK PC, CD WARE e INFORMATICA MULTIMEDIA, recibidos hasta las 24 h del 31 de Agosto de 1995 debidamente cumplimentados y con las respuestas acertadas.

El sorteo se celebrará públicamente el día 8 / 09 / 1995 en los grandes almacenes NEW CANADIAN STORE

Los concursantes premiados recibirán notificación y podrán optar por recibir el premio en su domicilio o recibirlo personalmente en la entrega de premios que se celebrará el 15 / 09 / 95 en los grandes almacenes NEW CANADIAN STORE.

Los premios estarán expuestos en los grandes almacenes NEW CANADIAN STORE durante el período del concurso.

## Preguntas del concurso

1- ¿Quien inventó la primera motocicleta?

☐ Michaux-Perraux ☐ Albert Einstein ☐ Gottlieb Daimler

2- ¿Quién fue el campeón mundial de 500 c.c. de 1994?

☐ Kevin Schwantz ☐ Alex Crivillé ☐ Mike Doohan

3- ¿Que pilotos formaban el Team Lucky - Pelayo en el Granada - Dakar?

☐ Mas - Orioli ☐ Arcarons - Gallardo ☐ Peterhansel - Oliver

## Encuesta (necesaria para participar en el sorteo)

1- ¿Qué microprocesador posee?

☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium Otro .....

OK PC

2- ¿Qué velocidad tiene?

☐ 33 Mhz ☐ 66 Mhz ☐ 90 Mhz. Otro .....

3- ¿De qué memoria RAM dispone?

☐ 4 Mb ☐ 8 Mb ☐ 16 Mb Otro .....

4- ¿Qué tipo de lector CD-ROM posee?

☐ Doble Vel. ☐ Triple Vel. ☐ Cuadruple Vel. Otro .....

5- ¿Qué tipo de programas multimedia te gustan más?

☐ Enciclopedias ☐ Educativos ☐ Documentales

## Datos personales

Nombre y Apellidos .....

Domicilio .....

Población .....

CP .....

Provincia .....

Tel .....

Edad .....

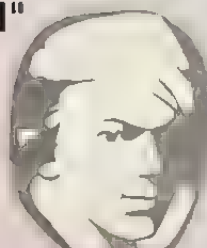
Profesión .....

**Enviar a OLR Soft. Apartado de Correos 13082 08080 BARCELONA**

**Al comprar "The Motorcycle World"**



**VALE por 500 ptas.**



Patrocinado por



**para todas las tiendas con productos OLR.**

**Válido hasta el 31 de Agosto de 1995**

Cualquier tipo de reclamación con respecto al vale, OLR le asesorará.  
Teléfono de usuario (93) 274 23 93



Rambla Catalunya, 2-4 (Barcelona)



*Ficha Técnica*

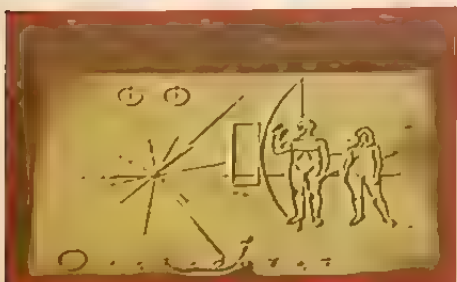
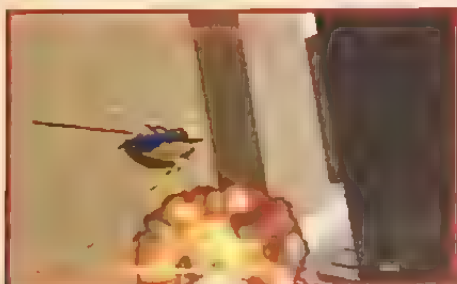
OK Preview:CD	CHAOS CONTROL
Tipo:	ARCADE
Compañía:	PHILIPS
Distribuidor:	ERBE



# La guerra de los mundos



**Una peligrosa raza alienígena, con tecnología y avances científicos muy superiores a los terrícolas, ha aposentado toda su flota en nuestra órbita, con la insana y terrible intención de conquistar nuestro querido planeta o destruirlo, si existe alguna oposición.**



**L**a Liga de Defensa Extraterrestre se ha puesto en marcha y ha enviado a sus mejores pilotos. Entre ellos se encuentra Jessica, experta tripulante e hija del almirante de la fundación. Anteponiendo su cariño de padre, el almirante ha mandado a su hija al frente de batalla, confiando en sus expertas dotes de guerrero. Tú encarnas a Jessica y, desplazándote en tu aeronave de batalla, tienes que acabar con la plaga alienígena, a la vez que sales vivo de cada una de las peliagudas situaciones.





## MONUMENTOS FAMOSOS

Con la intención de darle aún más realismo al juego, los programadores han diseñado ciertos escenarios, en los que tendremos que luchar al lado de monumentos famosos, como en este caso, al de la Estatua de la Libertad.

### REALISMO ANTE TODO

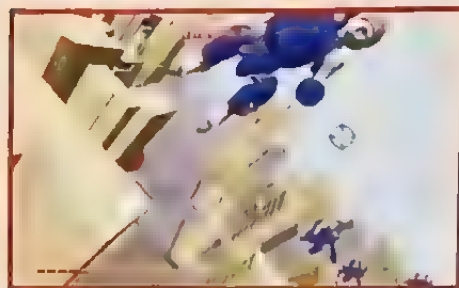
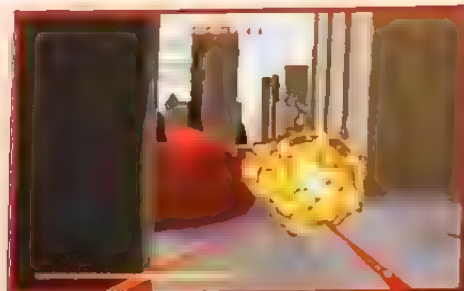
Los programadores han sabido aportar a *Chaos Control*, tanto en gráficos, como en sonido, movimientos y demás, todo el realismo necesario para hacernos creer que de verdad estamos defendiendo la Tierra de una invasión extraterrestre.

Incluso ha habido momentos en los que han incluido como escenario monumentos famosos, como puede ser la Estatua de la Libertad, perfectamente realizada a nivel gráfico.

El arcade se desarrolla en todo momento bajo una vista subjetiva en la que controlamos el punto de mira del cañón láser con el que disparamos.

El colorido, gráficos y movimientos, totalmente innovadores, convierten a *Chaos Control* en la frontera entre los matamarcianos del siglo XX y de los que están por llegar.

● CARLOS F. MATEOS





## Ficha Técnica

OK Preview CD: SLIPSTREAM 5000

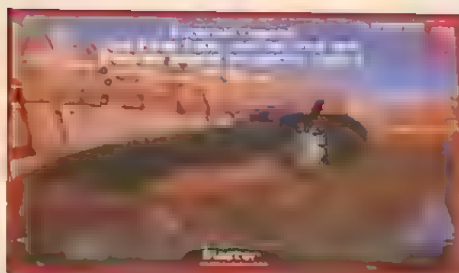
Tipo: CARRERAS

Compañía: GREMLIN

Distribuidor: ERBE



# Pasión por la velocidad



**El futuro.** Las competiciones automovilísticas han evolucionado hasta tal punto, que ya sólo los más audaces pueden controlar las enormes velocidades que despliegan los vehículos del momento. Las naves más veloces compiten por el primer premio.

**S**lipstream 5000 nos va a introducir en un futuro en el que las competiciones deportivas de alta velocidad son más sangrientas que nunca. Creando los circuitos en lugares tan inhóspitos como el cañón del Colorado o la cordillera del Himalaya, los pilotos tienen que competir en una carrera a muerte, donde sólo los que sobreviven pueden optar a algún premio.

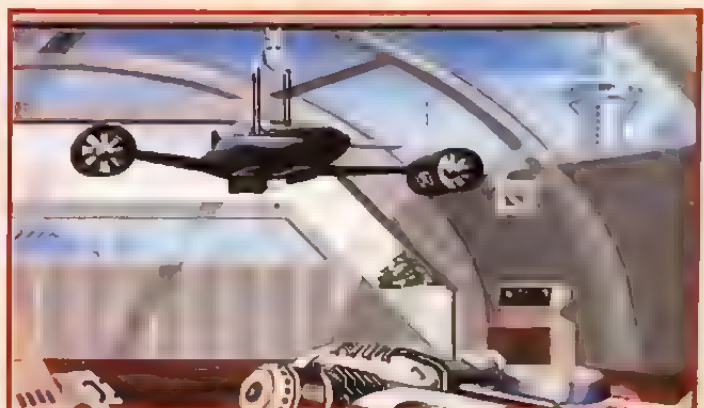
### VERTIGO TRIDIMENSIONAL

A la hora de ser realizado el juego, se ha tenido en cuenta más de un factor, como son la calidad gráfica, la sonora y la acción. Para conseguir los dos primeros, han creado un sis-

tema de cámaras totalmente interactivo, unido a una libertad de movimiento hasta ahora pocas veces vista y una banda sonora totalmente atrayente. Para lograr el tercer objetivo y, cómo no, el más difícil de los tres, los programadores han incluido la posibilidad de disparar a los contrincantes, a la vez que evitamos ser disparados, todo esto, añadiendo la dificultad de tener que controlar en todo momento nuestro vehículo y así no chocar. Slipstream 5000 estará dentro de muy poco al alcance de todos los que quieran sentir en sus propias carnes la sensación de la velocidad y el vértigo.

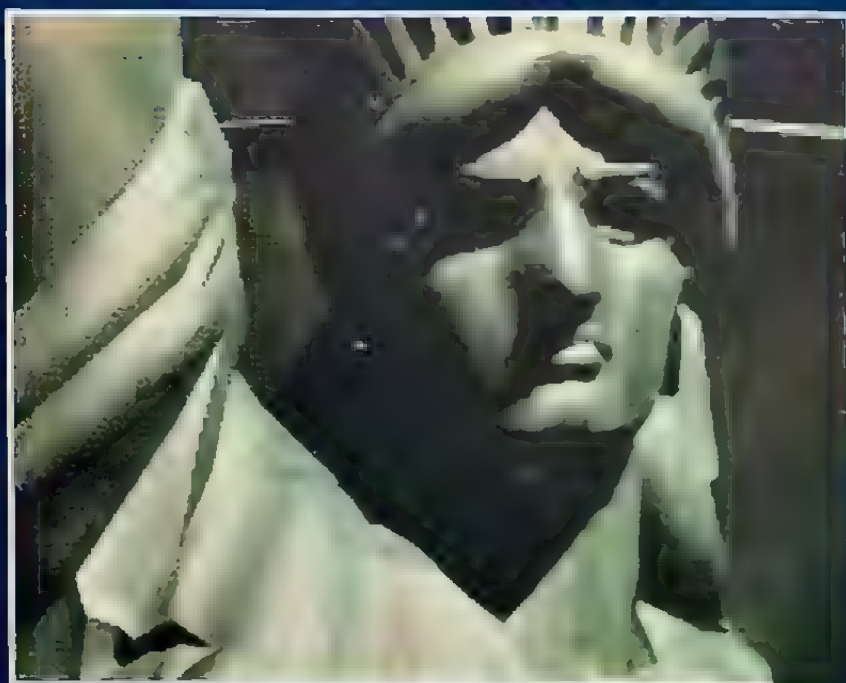
● CARLOS F. MATEOS





## LA INTRODUCCIÓN

Para lograr una mayor calidad en los gráficos de la secuencia introductoria, se ha utilizado el sistema de renderizado, con lo que el resultado salta a la vista.





## Ficha Técnica

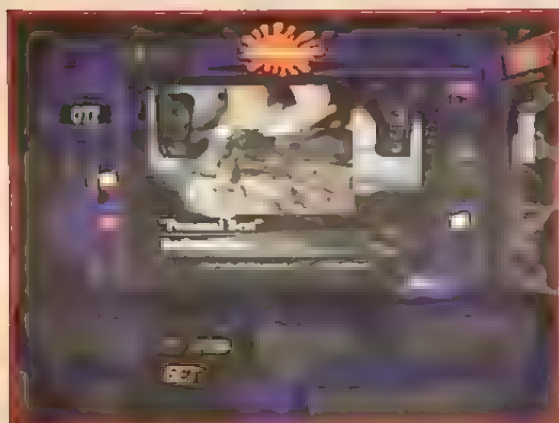
OK Preview-CD:	DIRECTOR'S LAB
Tipo:	EDUCATIVO
Compañía:	VIACOM NEW MEDIA
Distribuidor:	CIC INTERACTIVO



# Aprendiz de director

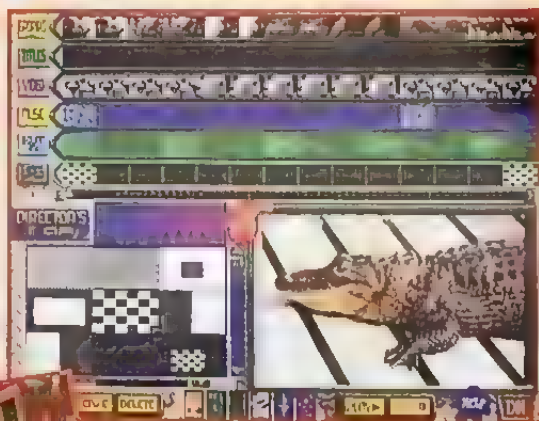
¿Qué te parecería crear tu propia película? Montar metraje, añadir música y efectos FX, dibujar tus propios diseños, subtítular la producción... Todo es posible con Director's Lab y un poquito de imaginación por tu parte.

**D**e vez en cuando aparecen programas que permiten a niños y adultos crear sus propias películas y videoclips, pero hasta ahora ninguno había alcanzado el nivel de calidad que ofrece Director's Lab de la compañía Viacom New Media. Este CD-ROM está estructurado de manera que hasta los más pequeños de la casa puedan manejarlo sin ningún problema, lo cual no quiere decir que esté únicamente reservado a niños, ya que está indicado para todas las edades. Desde la pantalla principal, podemos acceder a



todas las salas de montaje: producción de video para seleccionar la película, el fondo y los efectos gráficos, la sala de titulación para añadir textos, la habitación de dibujo, el estudio de grabación o la sala final de montaje. Cuando todo esté perfectamente acoplado, sólo resta ir al cine contiguo para ver el resultado final o para ver los ejemplos incluidos en el CD.

Los gráficos son muy agradables en su conjunto, tanto en las diferentes



secciones, como en los videos incluidos. Si a esto le añadimos un sonido realmente cuidado y la posibilidad de componer nuestras propias partituras, resulta que nos encontramos ante un producto excepcional, que esperamos marque la pauta de esta recién creada compañía. Si piensas convertirte en un Steven Spielberg, Bigas Luna o Fernando Trueba, no dudes en probar este programa. Te encantará...



● ANTONIO GREPPI



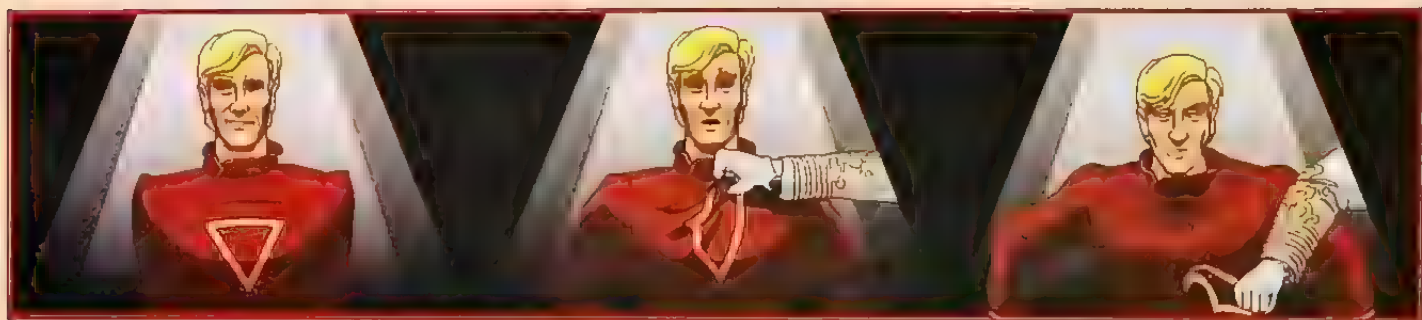
## Ficha Técnica

OK Preview: -CD	SPACE QUEST VI
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	SIERRA
Distribuidor:	COKTEL EDUCATIVE



# Limpiar ya es divertido

**Roger Wilco, el barrendero interestelar más famoso de toda la historia, vuelve a la carga con una nueva aventura, en la que volverá a correr las más arriesgadas peripecias en busca de su paz interior, un rango más alto en la flota, y cómo no, una galaxia limpia como una patena.**



**E**n esta ocasión, Roger ha sido degradado y tiene que recuperar su puesto perdido. Muchos problemas va a encontrar en su camino, como ser reducido a un tamaño microscópico e inyectado en el cuerpo de un amigo suyo para acabar con unos virus que pueden acabar con su vida.

Muchas son las mejoras a nivel tecnológico de las

que puede alardear esta nueva entrega de tan divertida saga. La primera, es que es el primer juego en formato CD-ROM que puede ser ejecutado indistintamente en entorno Windows y MS-DOS, con todos los efectos sonoros, las bandas sonoras y los gráficos en SVGA activos en todo momento.

Todos los gráficos han sido renderizados como paso posterior a una perfecta digitalización, para aumentar su realismo frente al jugador, cosa que han conseguido pues en más de un momento los escenarios parecerán palpables.

El estilo de juego no va a variar en absoluto con respecto de anteriores entregas, pero lo que sí va a sufrir un cambio radical es el intérprete, que, aunque seguirá siendo tan fácil como al que nos tenían acostumbrados los de Sierra, tendremos que aprender a manejarlos con soltura entre sus muchas opciones.

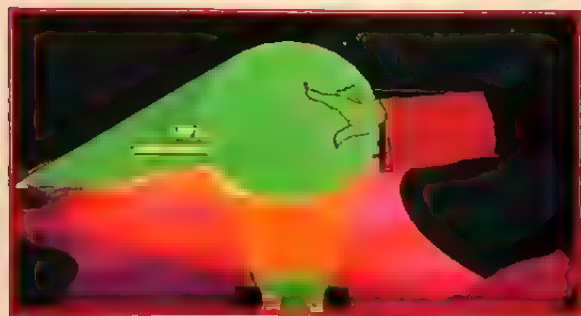
Los guionistas han conseguido que perdure en los diálogos el humor tan característico que sigue vigente en todas y cada una de las partes, incluso haciendo parodias de juegos famosos como el Street Fighter II, que en la aventura se va a llamar Stooze Fighter II. Pero eso tenéis que verlo vosotros.

Incluso, y para conseguir un produc-

to multimedia al completo, todos y cada uno de los personajes tienen una voz propia que ha sido doblada a tres idiomas diferentes, el inglés, el francés y el alemán. A ver si hay suerte, y podemos escuchar a Roger Wilco hablando el castellano.

Sierra On Line nos planta delante de la cara un nuevo reto espacial. ¿Serás capaz de afrontarlo tú sólo o tendrá que ayudarte la brigada de limpieza interestelar?

● CARLOS F. MATEOS





# ¡ Cuáles de estos 385 nuevos programas desea recibir por sólo 200.-Pts. cada uno!

(Ahorre de un 33 a un 70% sobre los precios de mercado.)

**A** fin de ofrecerle los mejores precios posibles y demostrarle las asombrosas posibilidades de los programas Shareware y Freeware, Edimestre le ofrece cada uno de estos nuevos programas al precio increíble de 200.-pts. (Este precio es válido sólo en el caso de que elija 20 programas o más.) Y todo ello sin importar el tamaño de los programas, ni el número de diskettes que ocupen.

Si sólo desea 10 en este caso el precio será de 275.-pts. cada uno. Para aprovechar esta oferta única sólo tiene que señalar con una cruz los programas deseados de entre la relación que le ofrecemos y rellenar el cupón adjunto y enviarlo todo por fax o por correo a Edimestre dentro de las 3 primeras semanas desde la publicación de este anuncio. También puede llamar al 011 55 55 55 55 y hacer su pedido por teléfono.



1994 Pool



Protocol 3D



3 Point Basket Ball



Neopaint



Slicks 'n' Slide



Highway Hunter



Word Express



Filtrós

## PROGRAMAS EN ESPAÑOL

- ☐ F2008 CONTOL - Programa de Contabilidad General Oficial
- ☐ F2009 GESD - Excelente programa contabilidad personal
- ☐ F2012 FACT-01 Gestión de facturación/almacén
- ☐ F2013 GENSS - Gestión de cartera agente de seguros
- ☐ F2020 ONF GA 4 - Última versión. Facturación, albaranes
- ☐ F2025 CINE EUROPEO - Base de datos del cine europeo
- ☐ F2026 ORGANIZADOR DE PROGRAMAS - Muy útil
- ☐ F2027 TPRED 2.6 - Predimensionado de estructuras. EH-91
- ☐ F2028 TPERFIL 2.0 - Base de datos para gestionar perfiles
- ☐ F2030 DRABUSE 1.6 - Inteligencia artificial. PC Psiquiatra
- ☐ F2032 CONFIR 1.6 - Base para diseñar grupos de catequesis
- ☐ F2044 SUPERIMP - Backup super rápido
- ☐ F2056 DIRCAD - Capturador de pantallas, compresor, visualiza
- ☐ F2058 DIRCOPY - Duplicador gráfico de discos
- ☐ F2061 DIREDIT - Editor gráfico de Sprites
- ☐ F2065 CONTABLE - Buen programa de contabilidad
- ☐ F2076 ABOGADOS - Gestión de bufete de abogado
- ☐ F2078 LIBRO - Librería para Clipper. Somer 87, definir pantil
- ☐ F2079 ADFINCA 1.10 - Gestión inmobiliaria
- ☐ F2080 MULTIDIC - Traductor de Inglés, Francés, Italiano,...
- ☐ F2081 CMOUSE V1.0 - Cambia el puntero de su mouse
- ☐ F2082 DRGEDI - Edite sus pantallas y conviértalas a basic, etc
- ☐ F2083 CAJA - Programa de control de cuentas
- ☐ F2084 MATRIX - Programa de cálculo de matrices
- ☐ F2085 TRIGONOMETRIA - Curso básico de economía
- ☐ F2086 QUIMICA - Curso básico de química
- ☐ F2087 UFA - Juego de matemáticas de nivel básico
- ☐ F2088 POEMAS - Colección de poemas
- ☐ F2089 INTUS - Vocabulario técnico mercantil
- ☐ F2090 ANALIZA - Analiza sujetos y predicados
- ☐ F2091 ARI - Suma, resta, multiplica y divide. (tutor)
- ☐ F2092 GET IT - Programa de lectura inglés/español
- ☐ F2093 GRAPH - Realiza gráficas matemáticas
- ☐ F2094 DINAMICA - Curso de física dinámica
- ☐ F2095 PC FINANZAS - Contabilidad para su hogar o negocio
- ☐ F2096 AGENDA Y CONTABILIDAD
- ☐ F2097 TAXI - Programa de control de viajes para taxis
- ☐ F2098 BANCUE - Programa de control de cuentas bancarias
- ☐ F2099 CONTAFACIL - Sencillo pero completo programa contable
- ☐ F2100 SCRENC - Agenda de vencimientos de pago
- ☐ F2101 ELECTRON - Completo curso de electrónica digital
- ☐ F2102 GRAPHIC - Programa similar al PAINTBRUSH
- ☐ F2103 MEDICA - Enciclopedia visual del cuerpo humano
- ☐ F2104 INSTALACIONES ELECTRICAS - Para lamparas, motor
- ☐ F2105 DIETAS - Controle y fabrique sus propias dietas
- ☐ F2106 CONTROL DE OBRAS - Para albañiles
- ☐ F2107 ENGLISH FOR SPANISH - Inglés para niños españoles

- ☐ A3001 AQUANOID V1.1 - rompecabezas VGA
- ☐ A3002 BALLOONZ V1.0 - Juego de acción EGA/VGA
- ☐ A3003 BOLO PART III V1.2 - Puzzle con 40 niveles. VGA
- ☐ A3004 BRIX 1 - Juego de acción y de lógica 112 niveles. VGA
- ☐ A3005 CAPTAIN COMIC 3.0 - Encuentre el tesoro del planeta
- ☐ A3006 CATCH IF YOU CAN - Juego al Baseball en VGA/256
- ☐ A3007 CD-MAN - El mejor juego del tipo Pacman
- ☐ A3008 AQUAMAN V1.0 - Juego lógico y estrategia de 20 niveles
- ☐ A3009 JETPACK - Nuevo juego VGA 256 colores. 100 niveles
- ☐ A3010 LAR WINDS - Juego de aventura de EPIC Software
- ☐ A3011 COMMANDER KEEN 4 - 4ª versión de este juego DD
- ☐ A3012 CRYSTAL CAVES V1 - Juego Arcade. Icarus y trampas
- ☐ A3013 DOKU NIKUM 2.0 - SHIPAPPI CITY - juego acción
- ☐ A3014 1993 TRIS V7.0 - Juego VGA 18 niveles de tipo TETRIS
- ☐ A3015 SPACE BIKER - Juego VGA 256 tipo Break-Out
- ☐ A3016 CATMAR V2.01 - Juego de poker en VGA
- ☐ A3017 3D PLANET WAR - Juego VGA/SVGA de tank
- ☐ A3018 LAPE R - Hacer correr la carrera y el río a tu ritmo
- ☐ A3019 LFLAND Juego de Commander Keen. VGA

- ☐ A3021 GALACTIX 1.5 - Juego de Arcade y de tiro. VGA
- ☐ A3022 GREFEN V1.6 - Juego estrategia y acción del tipo Anthill
- ☐ A3023 JRL OF THE JUNGLE - juego arcade y aventuras. VGA
- ☐ A3024 KEN'S LADY RINTH - juego 3D tipo Wolfenstein. VGA
- ☐ A3026 DOD 10 FIGHT SIMULATOR V1.0 - Simulador de vuelo
- ☐ A3027 HUPROP II - Buen juego de Arcade 256 Colores
- ☐ A3029 XERIN V1.1 - Juego de aventura futurista 256 colores
- ☐ A3031 STARMINES II - Pilote una nave en un laberinto VGA
- ☐ A3032 THE TOMB V1.0 - Juego de aventura en VGA
- ☐ A3033 ELECTROMAN - Juegos de acción Ruso. VGA + AT
- ☐ A3034 SHICE MEN V1.1 - Buen juego de estrategia
- ☐ A3035E AZERCHENS V1.5 - Juego de ajedrez con rayo laser
- ☐ A3036 PIC PINBALL - Flipper de gran calidad. VGA - EPIC
- ☐ A3036B EPIC - Bolas limitadas para Epic Pinball
- ☐ A3037 OY FRKILL - Excelente juego acción y tiro. EGA/VGA
- ☐ A3038 ANCIENTS - Juego de actuación de tipo Ishar VGA
- ☐ A3040 BULGAM II V1.0 - Excelente juego de bolas 3D-VGA
- ☐ A3041 SALAJOR STRIKER 1.4 - Nuevo juego shoot'em up-Apoge
- ☐ A3042 PARANOID - Version clásica del rompecabezas
- ☐ A3043 TROPHIMAZE III THE DOME - Contiene 36 niveles
- ☐ A3044 RUINIK'S CLUE - 6 cartas con 9 bloques por carta VGA
- ☐ A3046 CHINESE CHECKERS V2.2 - Juego de damas chino VGA
- ☐ A3047 HOMOENACE - Excelente juego de arcade de Apogee
- ☐ A3048 VINDSTORM 2 - temporal del desierto 20 misiones
- ☐ A3049 ECRIT AGENT V1.0 - Juego VGA de acción y aventura
- ☐ A3050 HOOING GALLERY V3.1 - Tire a blancos móviles
- ☐ A3051 SPACE OUT - Juego de tiro en el espacio VGA
- ☐ A3052 STARRI - Defienda su planeta con su nave. VGA
- ☐ A3053 WORLD QUEST V2.0 - Shoot them up del tipo Defender
- ☐ A3054 WOLFENSTEIN 3D 1.4 - Excelente y muy violento VGA
- ☐ A3055 ULTIMATE BLACKJACK - Juego de Blackjack
- ☐ A3056 LUNNY FACE III - Compaga retratos robot
- ☐ A3057 BATTLESHIP V2.0 - Juego de batalla naval en VGA
- ☐ A3058 NAIL JONGG V4.0 - Celebre juego de domino asiático
- ☐ A3059 VIGIC CRAW V2.0 - Para niños. Libro de colorear VG
- ☐ A3060 TETRIS DELUXE V1.0 - Clon de tetris, buenos gráficos
- ☐ A3061 TIE PATCHER V2.2 - Anula el segundo a ciertos juegos
- ☐ A3062 CLAYD'S ADVENTURE - Juego tipo Commander Keen
- ☐ A3063 CORNCOR 3D V3.4 - Simulador de vuelo y de combate
- ☐ A3064 ONE MUST FALL - juego de arcade tipo Street Fighter
- ☐ A3065 QULATRI II - La variante más difícil del juego del Tetris
- ☐ A3066 PIT WAD WILLE - Juego de dirección y rapidez
- ☐ A3067 JASON STORM IN SPACE - Juego de tipo Duke Nuke
- ☐ A3068 LICK'S SLIPPER - carreras de coches - varios trazados
- ☐ A3069 ERLLOCK 0294 - despierte 100 juegos comerciales
- ☐ A3080 NIOBLASTR 2.0 - Celebre juego de tiro tipo galaxia
- ☐ A3081 GLOBMAN V1.0 - Celebre clon de Pacman
- ☐ A3082 NIOBLASTR STRIKER V1.4 - Shoot'em up de la casa Apogee
- ☐ A3092 PLOD V1.0 - Buen juego de reflexión - EGA
- ☐ A3094 3 POINT BASKET BALL - Simulador de tiro a canasta
- ☐ A3095 COLLINS - Clon de tetris inspirado en el juego Sego
- ☐ A3096 LASER LIGHT - Juego de tiro laser a blancos móviles
- ☐ A3098 DOOM EDIT - Edita los niveles del juego 3D DOOM
- ☐ A3105 SACKMAN - Nuevo clon de PACMAN - VGA
- ☐ A3105ARGO CHECKERS - Increíble juego de damas VGA
- ☐ A3106 XARGON - Nuevo juego de arcade de Epic - VGA
- ☐ A3162 LOADER LARRY - Juego de reflexión de W. Solaue
- ☐ A3178 HEARTLIGHT - Juego de arcade y de lógica de Epic
- ☐ A4000 CHILDREN'S GRAPHIC 4.1 - Programa de diseño infantil
- ☐ A4005 WUNDER BOOK V1.0 - Cinco juegos para niños. Francés
- ☐ A4004 BERTS DINOSAURS 3.2 - colores magníficos dinosaurios
- ☐ A4005 NUCROCAD 2.0 - Este programa CAD le permite crear planos
- ☐ A4006 JPC 386/486 4.0 - Convierta sus imágenes GIF en JPG
- ☐ A4007 256 PINT 2.0 - Programa de dibujos VGA 256 colores. ratón
- ☐ A4008 VISION PUBLISHER V2.0 - programa PAO Shareware
- ☐ A4010 PICEM - Celebre visualizador de imágenes GIF, Pcx, Tga
- ☐ A4011 DESKTOP PAINT 256 V2.0 - Completo programa de dibujo
- ☐ A4012 GUTIESK - Catálogo para imágenes. GIF
- ☐ A4013 ZEE FORMS PLUS - Permita crear formularios y diagramas
- ☐ A4014 KARIER V3.97 - Captura las imágenes de su pantalla
- ☐ A4015 RAPID WORKSHOP V7.0b - Excelente utilidad gráfica
- ☐ A4016 POINPT V2.2 - Permita crear y retocar las imágenes
- ☐ A4017 PIC V6.1 - El mejor de los viewers de imágenes EGA/VGA
- ☐ A4018 RAY ON BOX V3.0 - Programa de dibujo y cálculo niños
- ☐ A4020 MORPH V1.12 - Buen programa de morphing
- ☐ A4021 GIMP - Rápido visualizador de imágenes Jpg, Tif,
- ☐ A4023 PROTOCAD 3D V2.0 - Increíble programa de diseño CAD
- ☐ A4044 GREEN THIEF V1.56 - programa para capturar pantallas
- ☐ A50011 MASTER MASTER V6.0 - ideal para su Sound Blaster
- ☐ A5002 OPT MASTER - Realiza backup de programas protegidos
- ☐ A5003 NIP COMMANDO V2.10 - Norton Utilities en Shareware
- ☐ A5005 IRLSCAN V1.17 - Scan celebre anti-virus de McAfee

- ☐ A5006 CLAN-UP V1.17 - Desinfectador de virus muy potente
- ☐ A5007 VSHIELD V1.17 - Una protección permanente contra los virus
- ☐ A5008 PKZIP V2.04G - La última versión del compresor PKZIP
- ☐ A5010 ELFTREE - Shell para disco duro y cd-rom
- ☐ A5011 PASSWORD V5 - Eficaz sistema de seguridad
- ☐ A5012 EXPLOSIVE V3.1 - Protectores de pantalla tipo After Dark
- ☐ A5014 DISK COPY FAST V4.7 - duplicador de diskette muy rápido
- ☐ A5015 MORTIS V2.5 - Un buen clon de Norton Commander
- ☐ A5017 ARJ V2.41 - Famoso compresor de ficheros
- ☐ A5018 CLAN-UP V2.1 - programa para copias de seguridad compri
- ☐ A5021 WORD TRANSLATOR - Traductor INGLÉS-FRANCÉS
- ☐ A5022 HOW TO CONVERTER 1.1 - Compilador de ficheros tx
- ☐ A5023 GLOBE V3.6 - Un planificador animado EGA/VGA/SVGA
- ☐ A5026 MORI GAGE ANALYSER V1.13 - Análisis, amortizaciones...
- ☐ A5029 CD BOX - Para escuchar ficheros de sonido, con imagen
- ☐ A5030 MORION UTILITIES 1.0 - Un TSR que ofrece 44 funciones
- ☐ A5032 QM7 V3.6 - Emulador de coprocesador matemático 387
- ☐ A5033 WIZ 4.24 - Potente acelerador gráfico para 286, 386, 486
- ☐ A5034 SUPER COPY UTILITY 1.03 - Copia diskettes protegidos
- ☐ A5035 REBEL V3.3 - eficaz hoja de cálculo
- ☐ A5036 OLIMPI - Calculadora financiera con 30 funciones
- ☐ A5037 WAMPUM V4.5 - base de datos compatible con DBASE
- ☐ A5038 RUI F21 - Editor de texto excelente
- ☐ A5040 ARCHIVE FINDER - Busca sus ficheros rápidamente
- ☐ A5041 PKZMENU V1.04 - Menu para el archivador PKZIP
- ☐ A5042 QUICK V1.07 - Excelente generador de menús
- ☐ A5043 QM7 V3.6 - Emulador de coprocesador matemático 387
- ☐ A5044 WIZ 4.24 - Potente acelerador gráfico para 286, 386, 486
- ☐ A5045 SUPER COPY UTILITY 1.03 - Copia diskettes protegidos
- ☐ A5035 REBEL V3.3 - eficaz hoja de cálculo
- ☐ A5036 OLIMPI - Calculadora financiera con 30 funciones
- ☐ A5037 WAMPUM V4.5 - base de datos compatible con DBASE
- ☐ A5038 RUI F21 - Editor de texto excelente
- ☐ A5040 ARCHIVE FINDER - Busca sus ficheros rápidamente
- ☐ A5041 PKZMENU V1.04 - Menu para el archivador PKZIP
- ☐ A5042 QUICK V1.07 - Excelente generador de menús
- ☐ A5043 EDDY V.07E - Gestión de sus ficheros y repertorios
- ☐ A5044 TRA TOOL BOX V6.0 - Crear fácilmente ficheros batch
- ☐ A5045 QUICK DIR - Buen gestor de ficheros
- ☐ A5046 ADDRESS & PHONES - Gestor de teléfonos y direcciones
- ☐ A5047 PROT V2.12E - Uno de los anti-virus más eficaces
- ☐ A5048 KARAOKE V2.0 - Creación de Karaoke con ficheros mod
- ☐ A5052 WOI - Interface para escuchar ficheros Mod
- ☐ A5053 RUI F21 - Editor de texto muy completo
- ☐ A5055 NIEL 10.4 - Shell para compresores de ficheros
- ☐ A5057 AC7AR - Excelente administrador de ficheros
- ☐ A5070 FOF 6.0b - Nueva versión del famoso editor de texto
- ☐ A5072 DRUMMASTER - Hija muestra con las teclas de su teclado
- ☐ A5077 TOL R DE VOCAL VARIO - Vocabulario Inglés-Francés
- ☐ A5085 VIEW 9.7 - Visualizador para ficheros ASCII, Word etc.
- ☐ A513 WIRTE CHINESE 1.0 - Invitación a la escritura china
- ☐ A5138 TOUTOK - Cree sus propias presentaciones multimedia
- ☐ A5145 OC 2 EXE - Transforma ficheros VOC en Executables
- ☐ A5146 PIPTRE - Permite la creación de BBS
- ☐ A5147 EUROPE GEOGRAPHY GAME - Juego de geografía
- ☐ A5150 NITZ COPY - Copiador de discos. Multilingua

## NOVEDADES USA - WINDOWS

- ☐ A6001 PAINT SHOP PRO V2.01 - El mejor editor de imágenes
- ☐ A6002 IRLSCAN FOR WINDOWS V1.17 - Anti-virus, más de 1800
- ☐ A6003 ASTRONOMY LAB V1.14 - Un verdadero planetarium
- ☐ A6004 XIRON SQL FOR WINDOWS V2.0 - Base de datos SQL pa
- ☐ A6005 NIBOOK - Cree sus propias presentaciones multimedia
- ☐ A6006 WINZIP V5.5b - Un shell 32. Soporta ZIP, ZIP2, ARJ, LZH...
- ☐ A6007S ABDU V2.70 - Duplica, formatea, compara planes
- ☐ A6008 BIOGRAFI - Biontmo con interpretación para Windows
- ☐ A6009 CHANGE CURSOR - Cambia el cursor del ratón
- ☐ A6010 MICRO LATHIE - Sistema de modelaje 3D
- ☐ A6011 NIBOOK - Cree sus propias presentaciones multimedia
- ☐ A6012 WINPOOL - Juego de billar americano
- ☐ A6013 CHASTITY V1.02 - Sistema de códigos secretos
- ☐ A6014 SHOCK BREAKER - Juego de rompe cabezas
- ☐ A6016 PARENTS V4.0 - Programa de genealogía
- ☐ A6017 WINBASE V2.0 - Base de datos
- ☐ A6018 TAROT V3.2 - Tarot electrónico para Windows
- ☐ A6019 FORTER 6.0 - Excelente manager de fuentes TT y ATM
- ☐ A6020 PHOTO LAB 1.8 - El procesador de imágenes para Windows
- ☐ A6021 GRAPHIC WORKSHOP V1.1 - Procesador, conversor, imág
- ☐ A6022 PHE DREAM 1.1 - Evite la lagas
- ☐ A6023 TRUETY PE - Letter Gothic / Old Town / Neuvarese
- ☐ A6024 TRUETY PE - Parisian / Pelgnot / Park Avenue

## REGALO

1. Si realiza su pedido antes de 10 días recibirá gratuitamente la última versión del anti-virus que detecta y suprime más de 2000 tipos de virus.
2. Si el montante de su pedido supera 4000 pts. podrá elegir gratuitamente 5 programas suplementarios de la lista adjunta. Si supera las 6000 pts. podrá elegir 10 programas suplementarios de la lista.



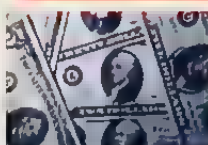
- 66025 CD-AUDIO 1.24 Reproduce sus CD-Audio en su PC
- 66026 MAKINWAVES 1.4 Convierte los sonidos Voz en Wav
- 66027 NISUS MISSILE MASTER Juego de tiro con misiles
- 66028 DRAG & ZIP Unidad para ficheros ZIP
- 66029 MOUSE CURSOR Unidad para el cursor del ratón
- 66030 FONT MONSTER Personalice sus fuentes de letra
- 66031 TRUEVIEW Visualiza e imprime las fuentes True Type
- 66032 COLORCODES Mastermind para Windows
- 66033 WINDUPE V.4.0 Duplicador de disquetes
- 66034 VIEW ICON 600 Iconos con un visualizador
- 66035 AZ ICON EDIT 1.8 Buen editor de iconos - simple utilización
- 66036 GRABIT PRO 4.0 Programa de captura de pantalla
- 66037 PICTURE MAN Herramienta para gráficos. Bmp, Gif, Tif, Jpeg
- 66038 WINJPEG 1.6 Comprime sus imágenes de 30 - 70 %
- 66040 ILITEZ Pilote su helicóptero de guerra
- 66041 BRAIN GAMES 7 Juegos para Windows
- 66042 MICROLINK Programa de comunicación Zmodem
- 66043 MAKER 5 Juego chino muy popular y divertido
- 66044 WAXMAN v1.2 Juego de ajedrez para Windows
- 66045 HEARTS FOR WINDOWS v.2 Juego de cartas
- 66046 YAH JONG Versión Windows del popular juego
- 66047 MINSIE ATTACK Defensa la ciudad del ataque
- 66048 WOLF EMPIRE II Juego de estrategia tipo Risk
- 66049 THREE VES & KING Buen juego de cartas
- 66050 DIGITAL AUDIO PLAY BACK Lee ficheros Midi
- 66051 WORM WAR Juego de tiro y dirección
- 66052 FILL DISKETTE Optimizador de copia de ficheros
- 66053 WINDOWS SYNTH BACKUP Rotante
- 66054 WILLI Juego de puntería y de reflejos
- 66055 PAIGOW POKER Video juego de poker
- 66056 WIZMAN VGER Barra de iconos para gestión de ficheros
- 66057 ROCKFORD v.3.5 Cree sus propias tarjetas de visita
- 66058 WINDMILL PRO Permite escuchar ficheros Mod
- 66059 PROTECTOR 3.2 Desbloquea ciertos juegos comerciales
- 66060 WASH ALPHAS Juego Arcade del tipo Galáctica
- 66061 RUNNER Adaptación del Juego Load Runner
- 66062 OBJECT ORGANIZER 1.0 Gestiona textos, mapas, gráficos
- 66063 MULTIMEDIA SWISS ARMY KNIFE v1.06 Lee ficheros
- 66064 JEWEL MASTER v1.3 Juegos de acción para windows
- 66065 CHASS Juego de ajedrez
- 66066 WINDOWS LOTTO Programa basado en la lotería
- 66067 TOOL BAR v2.11 Para lanzar más rápido las aplicaciones
- 66068 ICON LIBRARY Librería de iconos
- 66069 ARROWSMITH Unidad para ratón
- 66070 GUITAR CUBO Mejor que el Rubik
- 66071 GUITAR TEACHER v1.7 Programa iniciación a la guitarra
- 66072 VIDEOVIEW 2.4 Viewer multimedia soporta AVI, BMP, EPS, WAV
- 66073 WINWAMPLER Versión Windows de la popularidad de datos
- 66074 CARDWORKSHOP Juegos de cartas variados
- 66075 WALL 2 Ficheros de papel pintado para windows
- 66076 WINYOTZ Juego del tipo Tamis/medida
- 66077 TIME CALCULATOR Calcula las unidades de tiempo
- 66078 WINWADE Juego del tipo Space Invader
- 66079 MINDWINDS Para escuchar ficheros Mod
- 66080 POWER CALC Potente calculadora científica
- 66081 EZ FORMMASTER Cree e imprime gráficos de alta calidad
- 66082 CLAMIC ICON BAR Visualizador de iconos super rápido
- 66083 GAMMA CAD Programa CAD para hacer planos de arquitectura
- 66084 MUSIC SCULPTOR Programa para componer arreglos musicales
- 66085 FORTBOOK PROFESSIONAL 2.7 Imprime datos de ficheros
- 66086 WIZARD Escuche sus Cd-Audio en su PC
- 66087 FORTRESS Juego de combate en la luna
- 66088 HOLSEMULSI Programa de animación de gráficos
- 66089 AMI Gestiona libros, K7, VHS
- 66090 GREATEST PAPER MIPLANES Cree aviones de papel
- 66091 DIGITAL FUNHOUSE Efectos especiales para fotos
- 66092 ASPAINTE PAINTE PAINTE Windows con funciones
- 66093 SHUFFLEBOARD 3D Juego de colorear en 3d
- 66094 FLAGS Tests de bandera europea
- 66095 TOP DRAW 2.0 Programa de diseños vectoriales
- 66096 WINORGANizador de información
- 66097 CALCULATOR CALCULADOR Calcula matemáticas y más
- 66098 BOMB SQUAD Juego de reflexión tipo Mastermind
- 66099 PROCALC Calculadora profesional
- 66100 WIFER Adapta donde le quepa
- 66101 ALLINK Unidad para editar ficheros INI
- 66102 SACZAR Administrador de ficheros Zip
- 66103 AIRSTRIKE Destruye las bases enemigas
- 66104 VIEW PRO 1.8 Buen visualizador de imágenes
- 66105 INFORBAR Acceso rápido a información permanente
- 66106 OFFICE DARTS 2.0 Juego de dardos excelente
- 66107 AUDIO LAB 1.0 Editor de ficheros Wav con opciones
- 66108 BOOMBOX Animaciones de sonido, efectos, voces
- 66109 MISSION ALPHATRON Show'em up para Windows
- 66110 PRINT SCREEN Imprime sus pantallas bajo Windows
- 66111 LABEL WIZARD Programa de etiquetas muy bueno

- 8006 FOTOS EROTICAS - Anal IV
- 8008 FOTOS EROTICAS - Orgy III
- 8010 FOTOS EROTICAS - Tiro VII
- 8012 FOTOS EROTICAS - Lesb VII
- 8014 FOTOS EROTICAS - Gay I
- 8016 FOTOS EROTICAS - Hot III
- 8022 ANIMACION EROTICA - Nº 21
- 8024 ANIMACION EROTICA - Nº 23
- 8026 ANIMACION EROTICA - Nº 25
- 1396 KAMA SUTRA - Todas las técnicas imaginables
- 1343 MOPPA - Juego de acción EGA para adultos
- 1201 DREAM GIRLS v.1 - Rubias de oro
- 1201 DREAM GIRLS v.2 - Morenas
- 1202 DREAM GIRLS v.3 - Orientales
- 1203 DREAM GIRLS v.4 - Negras
- 1204 SEXUAL POSITIONS - Hot III
- 1205 SEXUAL POSITIONS - Dirty I
- 1206 SEXUAL POSITIONS - Dirty II
- 1207 ANAL VISION - Nº 30
- 1208 ANAL VISION - Nº 31
- 1209 SERIE PLAY HOUSE - Terry
- 1210 SERIE PLAY HOUSE - Amanda
- 1211 SERIE PLAY HOUSE - Sharon
- 1212 SERIE PLAY HOUSE - Linda
- 1213 SERIE PLAY HOUSE - Kathy
- 1214 SERIE PLAY HOUSE - Veronica

- 1215 SERIE DEEP PUSH - Nº 10
- 1216 SERIE DEEP PUSH - Nº 12
- 1217 SERIE DEEP PUSH - Nº 14
- 1218 SERIE DEEP PUSH - Nº 16
- 1219 SERIE DEEP PUSH - Nº 18
- 1220 SERIE DEEP PUSH - Nº 20
- 1221 SERIE TRIO - Orgy III
- 1222 SERIE TRIO - Tiro VII
- 1223 SERIE TRIO - Lesb VII
- 1224 SERIE TRIO - Gay I
- 1225 GIRLS ON GIRLS - Hot I
- 1226 GIRLS ON GIRLS - Hot II
- 1227 BIZARRE - No se lo creera
- 1228 ULTRA XXX - Nº 25
- 1229 ULTRA XXX - Nº 26
- 1230 ULTRA XXX - Nº 27
- 1231 FOTOS EROTICAS - Anal IV
- 1232 PORN CELEBRITIES - Volumen II
- 1233 PORN CELEBRITIES - Volumen III
- 1234 GAY PARADISE - Gay I
- 1235 LESBOS PARADISE - Lesb I
- 1236 FOTOS EROTICAS - Dirty VIII
- 1237 ANIMACION EROTICA - Nº 121
- 1238 ANIMACION EROTICA - Nº 123
- 1239 ANIMACION EROTICA - Nº 125

## BEST SELLERS - EDIMESTRE

Versiones completas en español con licencia de utilización



Utilizado en USA por miles de ejecutivos de las más prestigiosas empresas. Este salva pantallas es una pieza clave en materia de desarrollo y superación personal.

Además de proteger su pantalla, SuccessSaver es una poderosa herramienta de motivación. Conviértase Ud. mismo:

- Centenares de pantallas distintas
- Función aleatoria
- Aumenta sus posibilidades de éxito
- Protege su pantalla de forma educativa
- Contempla desiertos, temas, trabajos, motivación personal, los objetivos, las actitudes mentales, la dirección, los hábitos, el deseo, el entusiasmo, la confianza en sí mismo y en el éxito
- Un sistema reconocido y probado durante decenas de años
- Instalación automática
- 100% compatible con el panel de control de windows
- En español
- Disminuye el consumo de ficheros de su pantalla
- Licencia incluida - Ref: S207 SuccessSaver - Versión particular 1.850pts - Ref: S31287 versión empresa 9.850pts



¡Para los amantes de los chistes y del humor en general!

Laprimera enciclopedia del género humorístico. Con los mejores chistes de todos los tiempos.

Con este programa tiene horas de diversión y cargadas aseguradas... Más de 1000 chistes en una colección única.

- Función de búsqueda automática
- Todos los chistes están en español
- Dirigido por un menú interactivo de simple utilización
- Clasificados por categorías
- Para PC y Compatibles
- Instalación automática
- No se necesita ninguna configuración específica
- Sin virus conocidos
- Licencia incluida - Ref: R209 Chiste Mania - 2.150pts



¡El diccionario de los sueños!

Un nuevo programa, único, que le permitirá analizar, descifrar e interpretar sus sueños de forma fácil e instructiva.

- Revelación del significado de más de 500 sueños
- En español y con un lenguaje sencillo
- Dirigido por un menú interactivo de simple utilización
- Clasificado por categorías
- Para PC y Compatibles
- Instalación automática
- No necesita ninguna configuración específica
- Sin virus conocidos
- Licencia incluida - Ref: R222 Los sueños - 2.150pts



La Ley de Arrendamientos Urbanos

La herramienta ideal para conocer la Ley y su alcance... Este programa será su abogado personal y le ayudará a conocer sus derechos y a proteger sus intereses.

- Todo el texto de la Ley completo
- Funciones de selección automática
- Funciones de impresión
- Compatible con la mayoría de tratamientos de textos
- Dirigido por un menú interactivo de simple utilización
- Contiene un índice de materias
- Utiliza muy poco espacio de disco duro
- Para PC y Compatibles
- Instalación automática
- No necesita ninguna configuración específica
- Sin virus conocidos
- Licencia incluida
- Con formularios de contratos - Ref: D407 L.A.U. - 2.850pts

Para recibir su pedido más deprisa envíelo por fax: 93 896 3794

Cupón de pedido

OK PC 0595

Enviar a: EDIMESTRE MULTIMEDIA

Pep Ventura, 55 08810 SANT PERE DE RIBES - Telf. 93 896 3794

Si desea aprovechar su oferta especial. Queda claro que me beneficiaré de sus garantías. Si no, no deseo que me envíen.

10 programas 2.750pts 20 programas 4.000pts 25 programas 5.000pts  
30 programas 6.000pts 35 programas 7.000pts  
El programa SexySaver 1.850pts El programa SuccessSaver 1.850pts El programa Chiste Mania 2.150pts El programa Los Sueños 2.150pts El programa La Ley de Arrendamientos Urbanos 2.850pts El programa XstarSaver 2.150pts

Desee que mi pedido sea tratado con prioridad, añado 200pts.  
Adjunto mi pago \_\_\_\_\_ pts + 400pts de gastos de envío, total \_\_\_\_\_

Reembolso 300pts más.

Visa/Mastercard: \_\_\_\_\_

Fecha de caducidad: \_\_\_\_\_

IMPORTANTE: Deseo disquetes: 3.5 HD 1.44 Mo - 3.5 HD 1.2 M

Nombre: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_

Población: \_\_\_\_\_

Código Postal: \_\_\_\_\_ Telf. \_\_\_\_\_

En caso de reembolso los gastos de devolución no serán reembolsados. EDIMESTRE se reserva el derecho de interrumpir, modificar o actualizar esta oferta sin previo aviso.

D.O.E.L. 1995

## SUS GARANTIAS

1) Si usted no está satisfecho 100% sólo tiene que devolver su pedido en su embalaje original, dentro de los 15 días siguientes a su recepción, y le devolveremos su dinero menos 900 pts de gastos de gestión. A fin de que su paquete no se pierda le rogamos nos lo envíe certificado.

2) EDIMESTRE le garantiza que sus programas están 100% libres de virus conocidos.

3) Usted no tiene ninguna obligación de compra posterior. Los programas Freeware son de libre uso y los Shareware conllevan la obligación moral de pagar pequeñas cantidades a sus autores en caso de convertirse conveniente. En cualquier caso la decisión es siempre suya.

4) En caso de cualquier problema, técnico le ofrecemos servicio de asistencia completamente gratuito.

5) El plazo de entrega de los pedidos oscilará entre 5 a 15 días laborales. Este plazo está sujeto cualquier anomalía del servicio de correos y alas limitaciones de stock.

## TITULOS PARA ADULTOS

- 8001 KIT JPEG - Visualizador para DOS
- 8003 FOTOS EROTICAS X - Asia III
- 8005 FOTOS EROTICAS X - Black II
- 8007 FOTOS EROTICAS X - Orgy IV
- 8009 FOTOS EROTICAS - Tiro VII
- 8011 FOTOS EROTICAS - Lesb VII
- 8013 FOTOS EROTICAS - Hot I
- 8015 FOTOS EROTICAS - Hot II
- 8017 FOTOS EROTICAS - Ling II
- 8019 FOTOS EROTICAS - Ling III
- 8021 ANIMACION EROTICA - Nº 20
- 8023 ANIMACION EROTICA - Nº 22
- 8025 ANIMACION EROTICA - Nº 24
- 8027 ANIMACION EROTICA - Nº 26
- 8029 ANIMACION EROTICA - Nº 26
- 1323 INTERSEX - Monopoly para adultos
- 1321 ASTROTIT - Juego de tiro para adultos
- 8002 KIT JPEG - Visualizador para Windows
- 8004 FOTOS EROTICAS X - Asia IV



## Bureau 13

# BRIGADA ANTICRIMEN

### CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela-CD: BUREAU 13
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: GAMETEK
- Distribuidor: PROEIN S.A.

### REQUERIMIENTOS:

- VGA
- 386DX/33 Mhz
- 4 Mb RAM
- Ratón
- Disco duro mínimo: 13 Mb
- Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Roland



Bureau 13 es un grupo gubernamental, formado por seis personas con habilidades fuera de lo común. Dicho departamento se ocupa de casos de investigación y control de esencias paranormales, que pueden ir desde humanos mutantes, hasta monstruos de otro mundo que atacan contra la paz ciudadana. ¿Quieres unirte a ellos?



**E**n Bureau 13, la nueva aventura gráfica de Gametek, tienes la oportunidad de dirigir los pasos de un grupo de policías gubernamentales con unos poderes que se salen de lo normal.

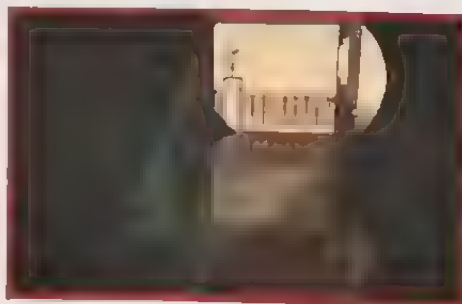
La misión a la que se enfrentan en esta ocasión, y tú con ellos, es pararle los pies a un ex-agente de la organización, llamado J.P. Withers. Dicho componente, experto en toda clase de explosivos, naturales y químicos, fue acusado por el intento de asesinato contra el sheriff de Stratusburg, el cual, aunque no murió tras la explosión de cargas C-4 a las que fue sometido, per-

dió las dos piernas y aún está en la cama del hospital de su comarca en coma.

Se cree que J. P. Withers quiere acabar

su trabajito y se ha enviado al Bureau 13 la orden de pararle los pies.

Como pistas iniciales se tienen dos lugares





res cercanos a la comisaría de policía donde ocurrió el atentado. La central de correos donde trabajó Withers como mozo y las oficinas A.I. donde se cree que algo extraño en relación con lo sucedido está ocurriendo.

Solamente tú puedes decidir dónde comenzar las pesquisas y sólo tal vez llegues a una conclusión correcta, pues al fin y al cabo, nadie te dijo que ser un agente del Bureau 13 fuera fácil.

## ELIGIENDO A LA PAREJA PERFECTA

Antes de comenzar la aventura en sí, debes elegir a los dos agentes que crees que se van a amoldar a tu estilo de juego. Son seis y cada uno con sus poderes, habilidades y, por supuesto, debilidades:

1º.- Isaac Richards: Se puede decir que nació con un ordenador bajo el brazo, en vez de con un pan. Es un experto en todos los sistemas de programación y sistemas operativos conocidos hasta el momento.

## EL BUREAU 13

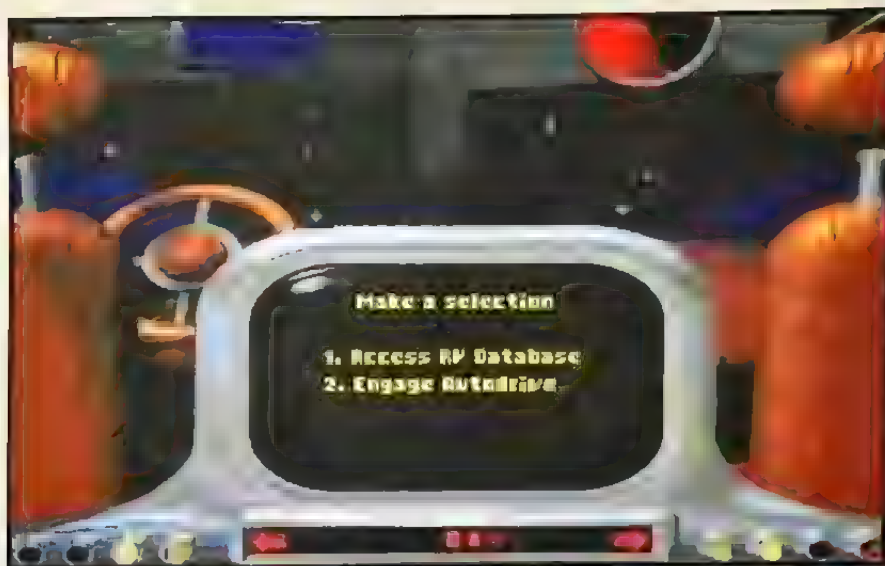


Estas son las fichas de los agentes que forman el actual Bureau 13. Cada uno tienes sus características, habilidades y debilidades propias, lo que les da un cierto grado de personalidad específica.

Elige a dos de estos portentos de la naturaleza y lázate a la caza del peligroso J. P. Withers, para impedir que mate al sheriff de Stratusburg, ahora convaleciente en el hospital de esa misma ciudad.

## LA FURGONETA R. V.

Estos son los vehículos más utilizados en esta época. Sus altas prestaciones y confort los convierten en los elegidos por todos los departamentos gubernamentales. Tienen un sistema de radar, un H. U. D. con el que conducir automáticamente hacia el lugar indicado y una conexión permanente con la base de datos del Bureau 13 para conseguir toda la información pertinente al momento.





Muy útil si llevas tu aventura por derroteros informáticos.

2º.- Delilah Littlepanther: Una mujer de armas tomar. Su traje de guerra es una armadura blindada que multiplica su fuerza por cien. Puertas blindadas, paredes



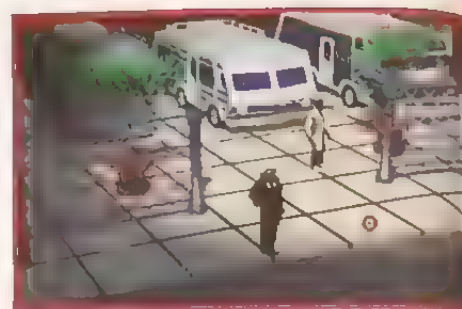
de hormigón, nada es obstáculo para este agente.

3º.- Jonathan Blank: Desde joven se prestó al celibato e ingresó como misionero en la iglesia católica. Tras muchos exorcismos victoriosos, fue llamado por el Bureau 13 para añadir algo de poder espiritual al grupo. Su combate espiritual es el mejor ataque que existe, aunque no suele utilizarlo.

4º.- Jimmy Suttle: Delincuente desde temprana edad. Las ganchas son como extensiones de sus dedos. Puede abrir cualquier cerradura y vaciarle los bolsillos al más pintado. Es muy conveniente tener la cartera en la mano cuando estés cerca de él.

5º.- Alexander Keltin: Es, sin duda, el personaje más siniestro de los seis y, a la vez, el más carismático. Tiene doscientos años de edad y aún se conserva joven. Esto es debido a que sus antepasados fueron mordidos por un vampiro y la maldición se ha pasado de generación en generación. Además de una fuerza sobrehumana, tiene la capacidad de volatilizarse, lo que le permite, no solo ser invisible ante los demás, sino también colarse por rendijas, puertas y ventanas.

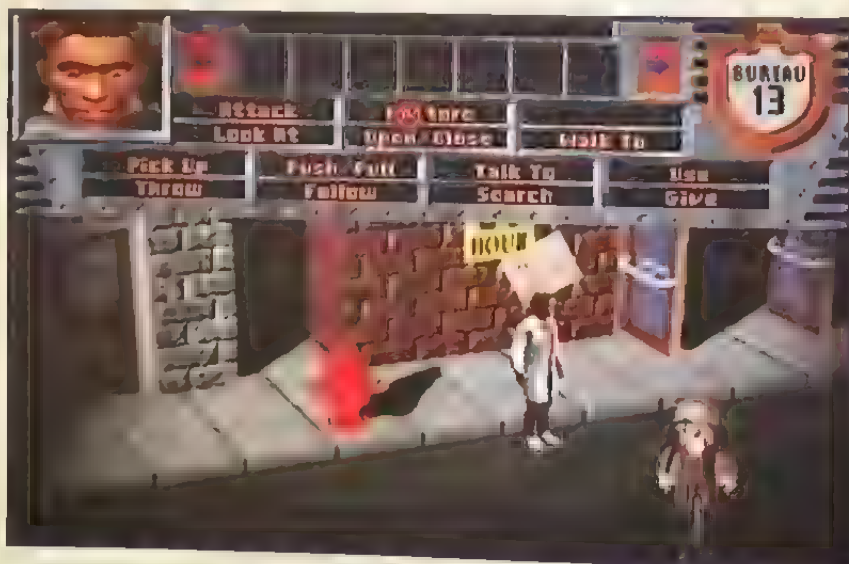
6º.- Selma Gray: Su familia ha poseído desde tiempos inmemoriales la capacidad de usar la fuerza de la naturaleza y apro-



## EL MENU

Este es el cuadro de acciones general, que variará en una o dos opciones, dependiendo del personaje que hayas elegido.

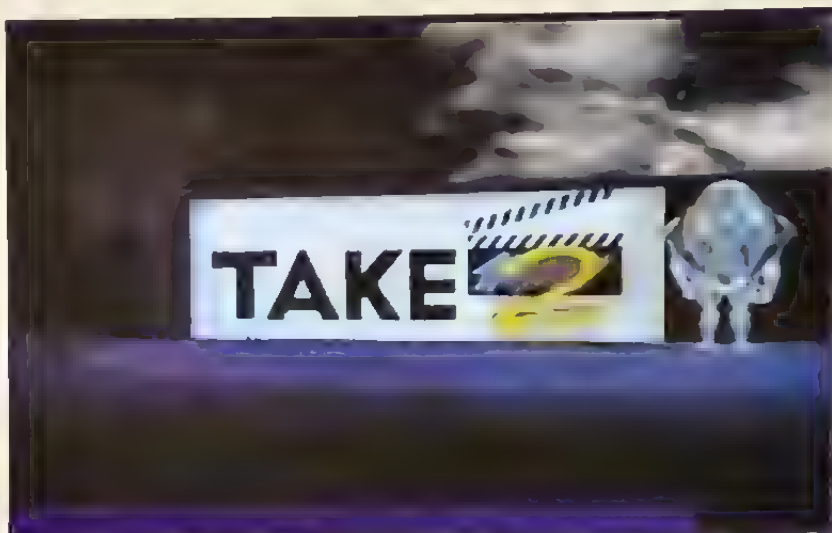
El inventario se encuentra en la parte superior y los personajes que estás controlando, en los laterales, siendo la foto que ves en ese momento, la del personaje que está activado.





## INSTALACION DIVERTIDA

Muy curioso es el programa de instalación que han incluido los chicos de Gametek. A medida que la barra azul avance, veréis como la Cyborg, uno de los agentes del Bureau 13, va descubriendo el logo de Take 2, de una manera muy poco ortodoxa, eso sí.



vecharla para crear hechizos mágicos de enorme poder. Mística en todos los aspectos que se pueda uno imaginar.

A la vista de este plantel anti-delictivo, solamente queda tu elección. A la hora de aconsejar una pareja efectiva, es muy difícil quedarse con algunos en especial. Pues si quieres un grupo paranormal, puedes escoger al vampiro y a la bruja, mientras que si lo que buscas es la acción sin límite, puedes elegir al cyborg y al ladrón. La decisión es tuya. Incluso, puedes elegir jugar con un solo agente, pero no es recomendable, ya que siempre te van a faltar habilidades para descubrir el cien por ciento de los enigmas.

## COMIENZA LA ACCION

Los gráficos han sido totalmente renderizados para aumentar su sensación tridimensional, muy conseguida ya de por sí, además de su realismo tanto en escenarios, como en los personajes.

La música ha sido llevada a cabo por un grupo musical muy conocido en el extran-

jero, aunque aquí no tanto, llamado Sound Planet.

Y, por si eso fuera poco, todos los personajes tienen incluida su propia voz, digitalizada a partir de actores de doblaje profesionales.

Bureau 13 tiene todas las papeletas para convertirse en la más jugada del momento por todos los aficionados.

CARLOS F. MATEOS





**CUADRO TECNICO:**

- OK Pasarela CD: FREDDY PHARKAS
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: COKTEL EDUCATIVE

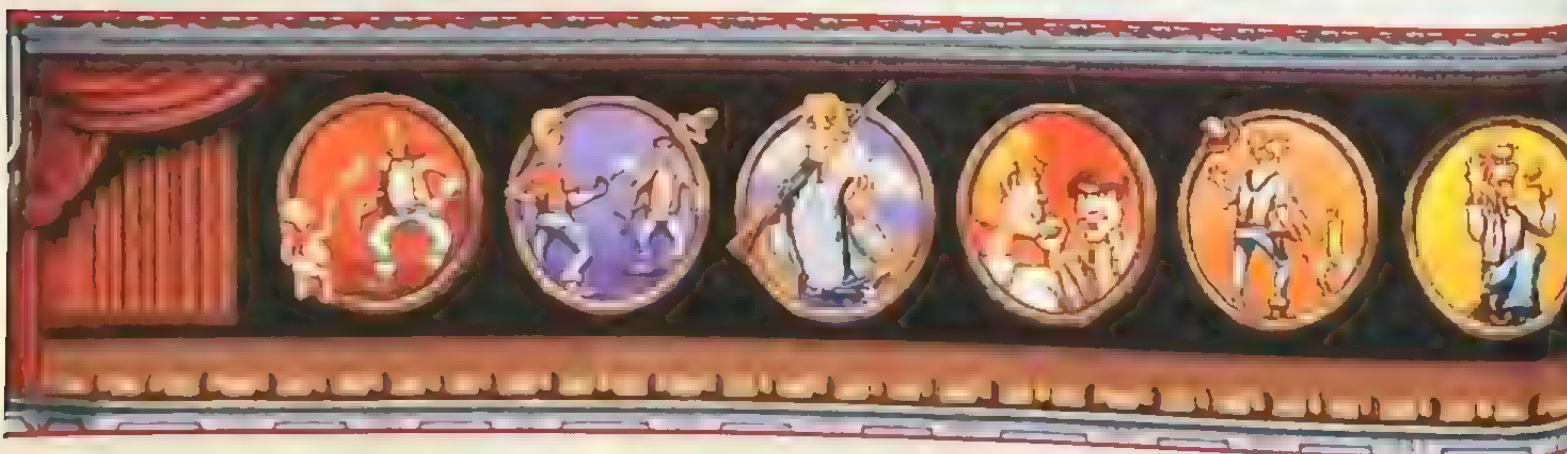
**REQUERIMIENTOS:**

- VGA
- 386/25 o superior
- Teclado, ratón, joystick
- Sound Blaster, Gravis, Roland
- Disco duro mínimo: 0,1 Mb

# Freddy Pharkas

# PELIGRO EN EL LEJANO OESTE

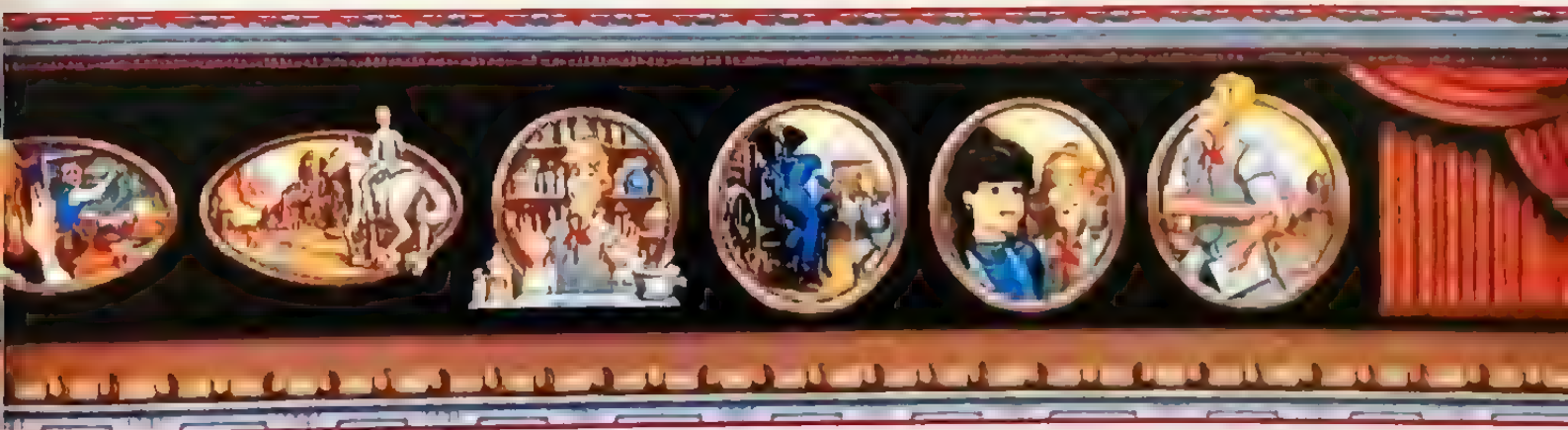
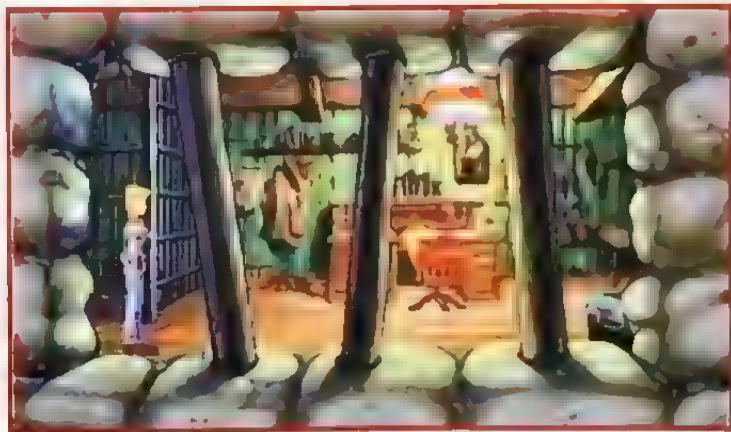
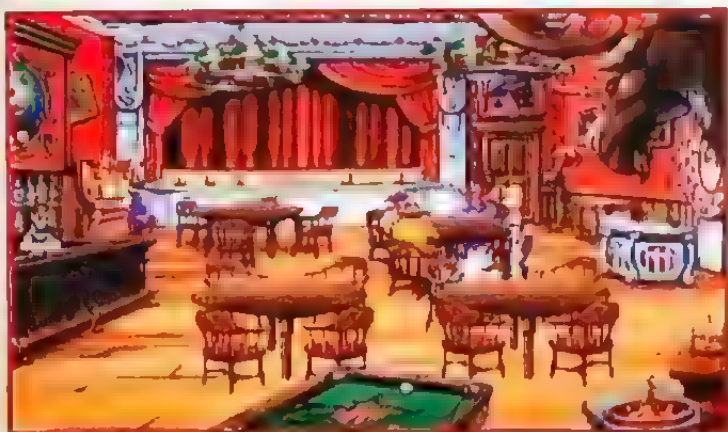
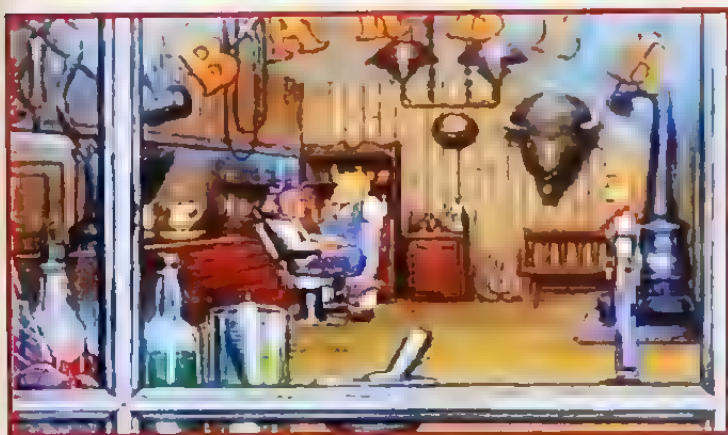
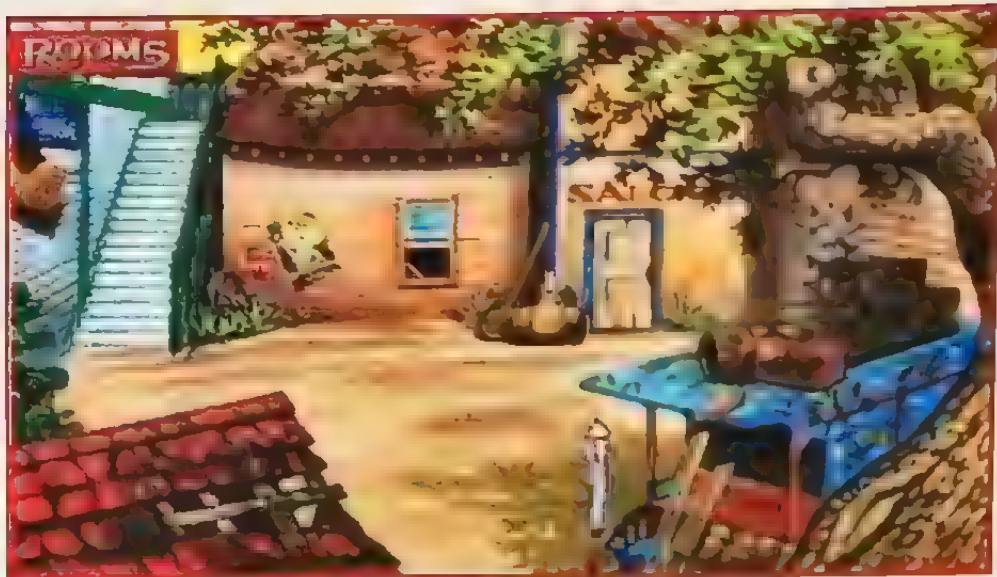
Freddy siempre fue un pistolero hábil, pero siempre alguien es más rápido que tú, así que cuando perdió su oreja decidió dejar la mala vida como hombre de armas para estudiar. Quién nos iba a decir que ahora le encontraríamos en un pequeño pueblecito del lejano Oeste como farmacéutico...





**F**reddy como pistolero no tuvo mucho éxito. Aunque sus comienzos fueron esperanzadores, perder una oreja en un duelo le marcó durante toda su vida y, harto de esta clase de vida, decidió hacerse un hombre de provecho acudiendo a la Universidad, donde se labró un brillante futuro como farmacéutico (las notas no le daban para estudiar Medicina...). Como el bullicio de las grandes ciudades no le atraía en demasía, decidió ejercer su bien ganada profesión en un pequeño pueblo del lejano Oeste, con lo que regresaba a las tierras de su infancia.

Como no todo va a ser felicidad, y menos en un juego de Sierra (si no, jugad a alguna entrega de la saga *Police Quest*), algo extraño trastocará la vida







de Freddy, quien sólo tiene su pensamiento puesto en la bella maestra del pueblo.

### **PURO SIERRA**

Como en todas las aventuras de Sierra, el juego se maneja con la barra de iconos que aparece en la parte superior de la pantalla, contando con las acciones habituales: andar, mirar, usar, hablar, inventario...

Aunque llega a nuestro país con retraso de dos años respecto a su aparición oficial en Estados Unidos, los gráficos son en todo momento correctos, aunque no alcanzan el nivel de las últimas producciones de la prestigiosa compañía norteamericana.

El apartado sonoro ya es otra cosa, sobre todo en la versión CD-ROM, donde, además de ofrecer las distintas melodías de la versión disquete, se incor-

### **ESOS LOCOS PROGRAMADORES...**

Así de guapos se han retratado los programadores de Sierra on Line, desde el ya conocido Al Lowe (la serie *Larry*), pasando por los grafistas, especialistas de sonido, etc. Como siempre, Sierra introduce el humor hasta en los créditos.



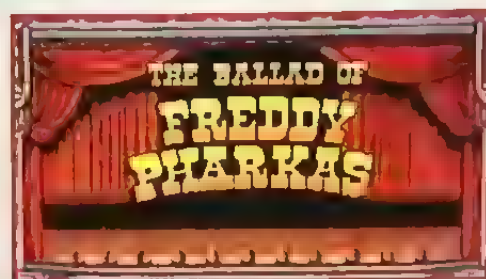




para una versión cantada de la balada de presentación, donde podemos acompañar al estilo de los karaokes las evoluciones de la letra. Los textos también han desaparecido, encontrando que todas las voces han sido digitalizadas con lo que los diálogos ganan en intensidad.

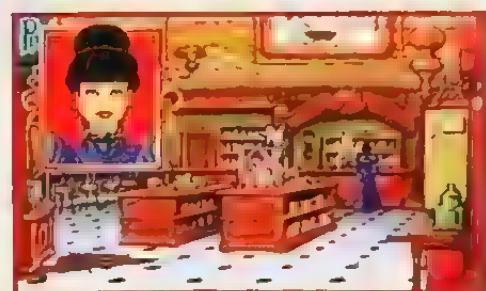
Con el punto adecuado de humor y una gran jugabilidad, Freddy Pharkas es una aventura al uso que no sólo encandilará a los seguidores de Sierra, sino también a cualquier aficionado al género de las aventuras gráficas.

ANTONIO GREPPI



### LA REBOTICA

Una parte importante de la aventura transcurre en la rebotica de la farmacia donde debemos preparar las recetas que nos encargue el Dr. Gillespie para sus enfermos, gracias a la ayuda de la guía de la salud del juego. Como pista, tened en cuenta que el doctor es amigo de pegarle a la botella y no siempre acierta con la receta...



<b>OK</b>	100%
Dificultad:	93
Gráficos:	92
Sonido:	94
Originalidad:	80
Diversión:	95



# Wake of the Ravager

# MUERTE EN TYR

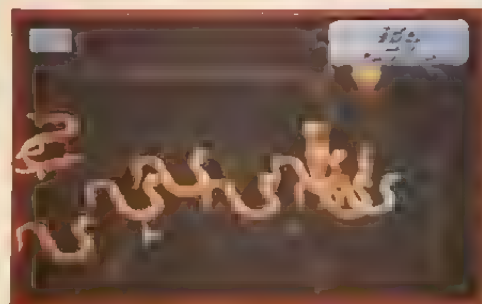
## CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela CD: WAKE OF THE RAVAGER
- Tipo: ROL-ARCADE
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT

## REQUERIMIENTOS:

- VGA
- 386DX/33 Mhz
- 4 Mb RAM
- Teclado, ratón
- Sound Blaster y compatibles

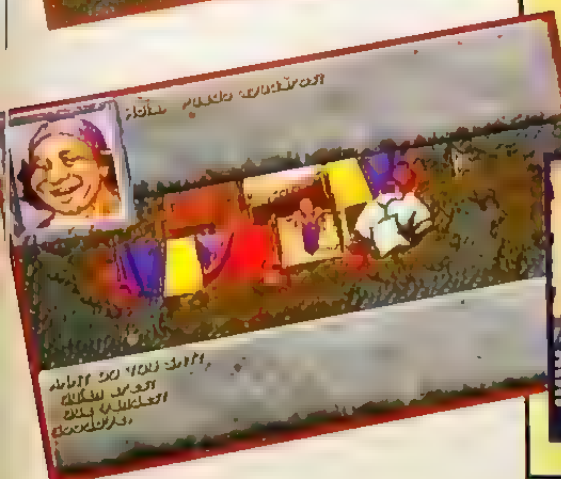
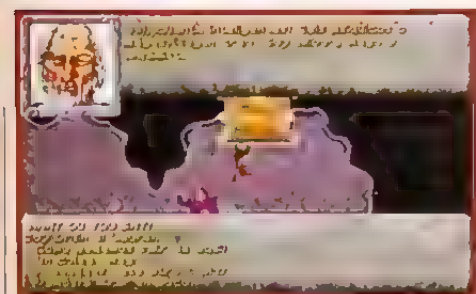
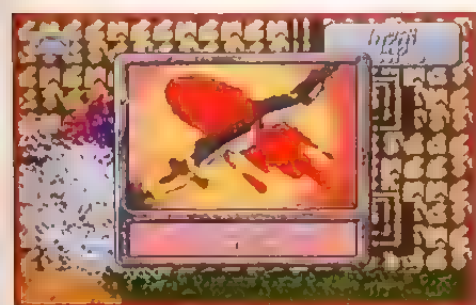
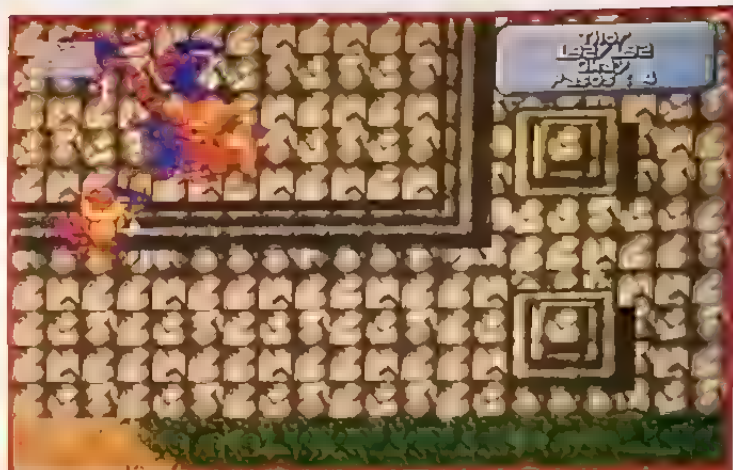
Athas, la tierra maldita. Donde el agua es el bien común máspreciado y se puede incluso asesinar por un litro de ese escaso liquido. Y es en Tyr, uno de los casi inexistentes acuíferos de este lugar valdío, donde se va a desarrollar el más cruento conflicto de razas de toda la historia.



La compañía SSI, se ha caracterizado hasta el momento por hacer unas geniales adaptaciones de las extensiones de Advanced Dungeons & Dragons, siendo la primera parte de Dark Sun la pionera de una serie de títulos que han tenido mucho éxito entre todos los aficionados a este mundillo. A la ya nombrada primera parte del Dark Sun, le siguieron productos tan geniales como la primera entrega de Ravenloft, que en el extranjero ya va a ser ampliada con una segunda parte, y Menzoberranzan,

basada en el mundo y la magia de los elfos oscuros, siendo tan reciente el juego, que todavía no está a la venta, como la extensión del juego de mesa que ha salido hace escasos meses al mercado con un éxito arrollador, pues a todos los aficionados al rol siempre nos ha atraído la idea de controlar a un elfo oscuro, y ahora nos dan la oportunidad. Pero nos estamos desviando del tema: el centro de nuestra atención en estos momentos es Dark Sun: Wake of the Ravager, que es la, podríamos decir, se-





gunda parte de una saga que promete ser tan larga como interesante.

## EL PODER DE LA PSIONICA

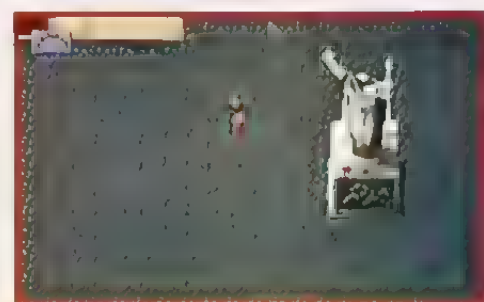
Ambas partes, tanto su predecesora como ésta, están ambientadas en el caluroso y árido mundo de Athas, en donde los personajes tendrán que pelear con las criaturas más peligrosas de esas interminables llanuras de arena, en la búsqueda del líquido elemental.

En Dark Sun, todos los personajes, además de tener las características base, como pueden ser el GAC0 o posibilidad de impacto, las tiradas de salvación contra hechizos, ataques mágicos y no mágicos, la CA, o clase de armadura, que indica lo difícil que es que te golpeen, también poseen otro tipo de ataques y defensas, co-

mo son los poderes psiónicos, que añaden un toque de misticismo a la acción.

Esta clase de ataques se han dividido en tres modalidades:

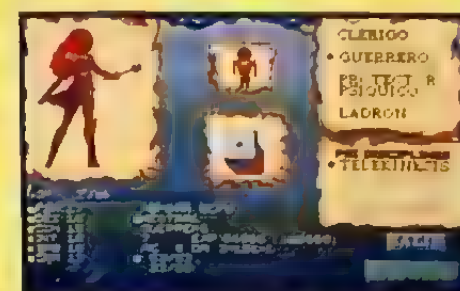
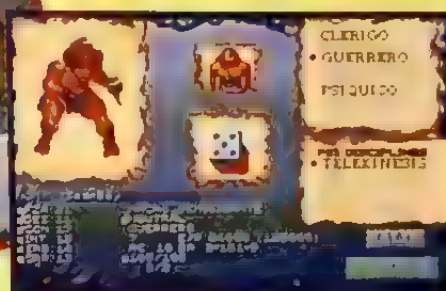
Telekinéticos: basados en la capacidad de mover y modificar objetos y materias vivas con la mente. En cuestiones físicas es



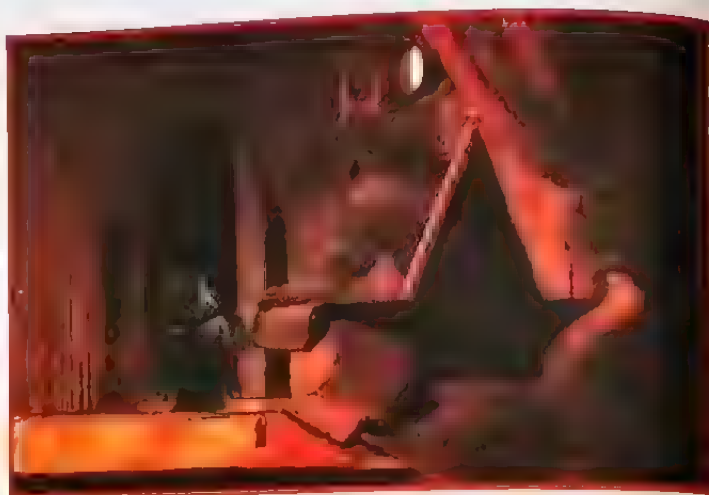
## CREA EL GRUPO DE HEROES A TU GUSTO

### CREACION DE LOS PERSONAJES

Este es el menú desde el cual podremos crear el equipo de héroes que vayan a acabar con la guerra que se cierne sobre Tyr. Elige un equipo proporcionado y llegarás más lejos.







el más destructivo. Con este poder puedes desde golpear a alguien mentalmente hasta desintegrarlo sin remedio alguno.

**Metabólicos:** basados en el control del propio cuerpo. Estos poderes te enseñan y, a la vez, te ayudan a controlar tus hormonas y células de la manera en que mejor te ayuden. Las posibilidades de este poder van desde controlar la adrenalina, ganando puntos de vida, hasta convertir una de nuestras extremidades en un hacha o una espada. Imagináos lo que debe intimidar enfrentarse a alguien que tiene dos hachas de batalla en lugar de brazos.

**Telepáticos:** son los terceros en discordia. Al contrario que los dos anteriores, éstos no actúan sobre la materia, sino que

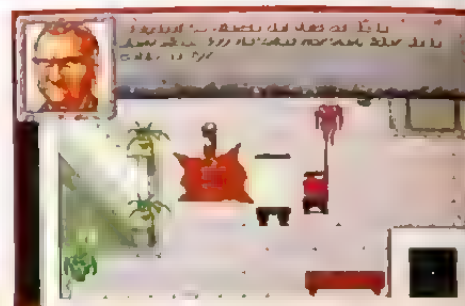
atacan al mismo centro de la mente. La tremenda fuerza de estos poderes hace posible convertir al más fiero de tus enemigos en un aliado inseparable o borrar por completo los recuerdos de alguien, convirtiéndolo en un vegetal humano, sin inteligencia.

## LA MAGIA JUEGA UN PAPEL MUY IMPORTANTE

### BAJO EL SOL DE ATHAS

El sistema de creación es realmente sencillo e intuitivo, permitiéndonos ir paso a paso en la generación del personaje.

Primeramente deberemos elegir la raza que más se amolde a nuestras intenciones. Si lo que deseamos es un guerre-



ro en toda la regla, nuestra mejor opción será un semi-gigante, dada su gran fuerza, o un enano, con su enorme constitución y resistencia a la magia.

Si buscamos un mago inteligente y ágil, los elfos serán la mejor elección; para ser un ladrón, se pueden elegir los halfling y también los elfos, dada la gran destreza de las dos razas.

Y por último, para crear un clérigo con enorme sabiduría y ganas de aprender, un halfling o un humano serán los elegidos.

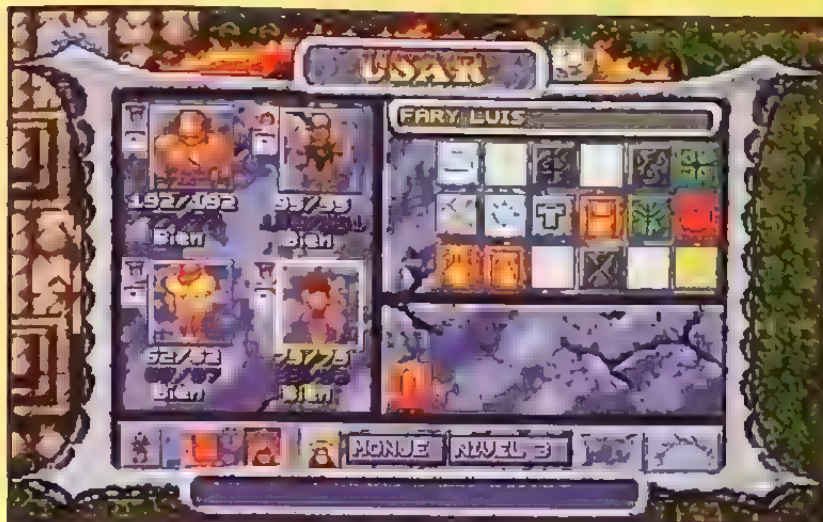
Además de las categorías base, que son las que acabamos de nombrar, existen otras tantas, como son las de guardabosques, druida y psionicista, siendo





## MAGIA PARA TODOS LOS GUSTOS

El surtido de hechizos es realmente extenso. Abarcando todos los elementos (tierra, agua, aire y fuego), tanto magos como clérigos pueden realizar asombrosas proezas que no sólo te dejarán boquiabierto a ti, sino también a los enemigos que lo sufran.



## EXAMINA CADA ZONA CONCIENZUDAMENTE



las dos primeras unas variaciones de guerrero y clérigo, y la última, una nueva, creada gracias a los poderes psiónicos aquí incluidos.

Una vez dentro de la aventura, comenzaremos a sentir en nuestras carnes la inquietante acción y el envolvente argumento que ya fuera presente en la primera parte. Veremos como, sin comérnoslo ni bebérnoslo, nos veremos meti-

dos de lleno en una peligrosa encrucijada entre los humanos y los hombres-lagarto, que planean arrasar Tyr y quedarse con su acuífero subterráneo.

Generalmente, para avanzar en la aventura, nos veremos sometidos a pruebas o misiones en las que peligrará nuestra vida, pero que será totalmente necesario cumplir correctamente si queremos seguir adelante vivos y no ver co-



mo se calcinan nuestros cuerpos al sol.

Más de una vez, la trama se bifurcará de tal manera que nos será muy difícil volver al punto de partida desde el que comenzamos, dejándonos atrás algo que teníamos por hacer y que luego nos iba a resultar imprescindible.

El sistema de lucha va a ser el mismo que caracterizó a la primera parte, es decir, en vez de ser en tiempo real, va a ir por turnos, dejando paso a la estrategia en la lucha, ya que nos da tiempo para elegir los hechizos a utilizar, los movimientos a realizar, etcétera.

Los gráficos, tanto de los escenarios, como de los personajes en su totalidad, han mejorado enormemente, siendo ahora de un tamaño mucho mayor que antes y con una mejor definición.

Lo que no ha variado en absoluto es la vista bajo la que se desarrollaba la aventura, siendo aún utilizada la vista cenital.

Los sonidos es, sin duda, el apartado que más cambio sufre, pues, aprovechando el soporte CD-ROM, en el que ha sido programado el juego, la música en su totalidad ha sido hecha en formato CD-Audio y los efectos sonoros han ganado en calidad enormemente.

Dark Sun: Wake of the Ravager, es sin duda la mejor opción de estos momentos, si lo que buscas es rol por ordenador.

CARLOS F. MATEOS





**Guilty**

**CUADRO TECNICO:**

- OK Pasarela-CD: GUILTY
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: PSYGNOSIS
- Distribuidor: DRO SOFT

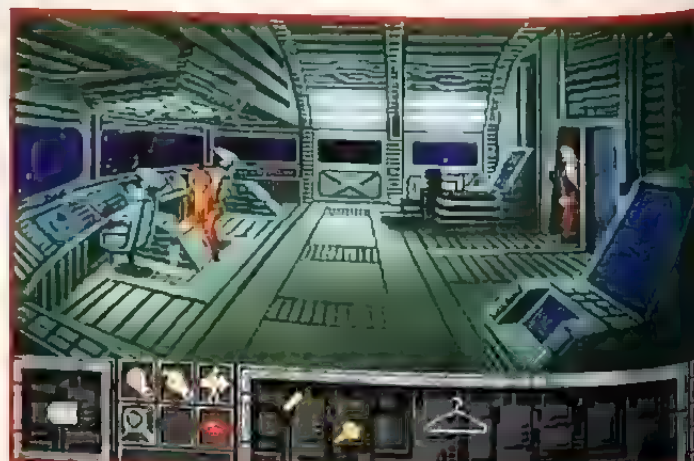
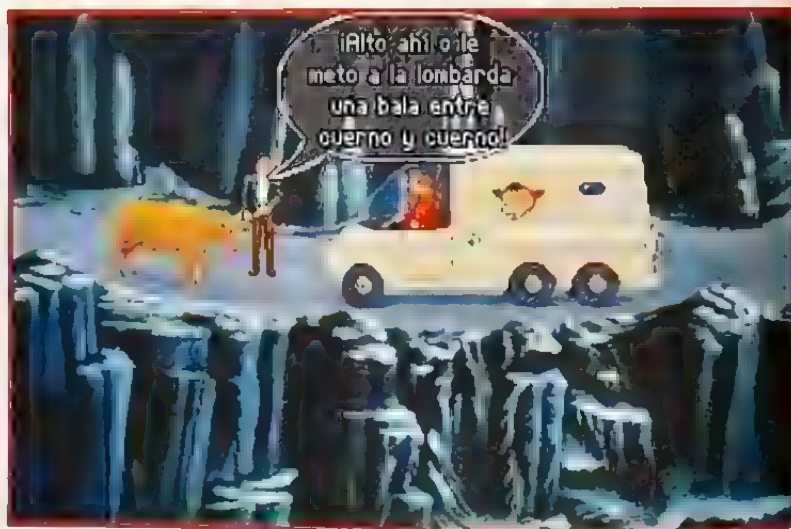
**REQUERIMIENTOS:**

- VGA
- 386/25 o superior
- Teclado, ratón, joystick
- Sound Blaster, Gravis, Roland
- Disco duro mínimo: 2 Mb

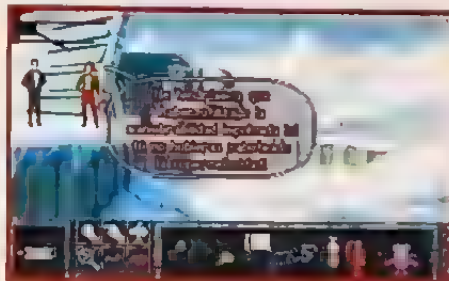
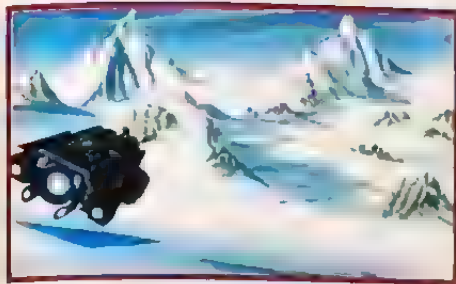
# TRAVESIA POR EL ESPACIO

Jack e Ysanne, dos personajes incompatibles entre sí, deben ayudarse mutuamente si quieren sobrevivir a una aventura interest espacial donde puede ocurrir de todo.

Sólo a él podía ocurrirle atracar un camión de la compañía lechera secuestrando una vaca. Claro, cómo podía pensar Jack que ésta llevaba conectado a su collar un dispositivo de rastreo. Ahora debe escapar de la nave prisión Relentless, antes de llegar hasta el planeta prisión donde sería juzgado y encarcelado de por vida. Para ello, debe evitar que la nave llegue a su destino y qué mejor manera que saboteándola.







El argumento no es complicado, pero invita a recorrer el espacio en una sucesión de planetas y satélites donde se desarrollan las aventuras de ambos protagonistas: el ladrón Jack T. Ladd y la policía Ysanne Andropath. Elegir a uno u otro depende del gusto del usuario, pero esta posibilidad implica que el juego sea doble, ya que las acciones a realizar por cada uno de ellos varían considerablemente, aunque, como era de esperar, al final ambos deberán ayudarse, e incluso, quién sabe, alcanzarán el amor...

### CLASICA AVENTURA

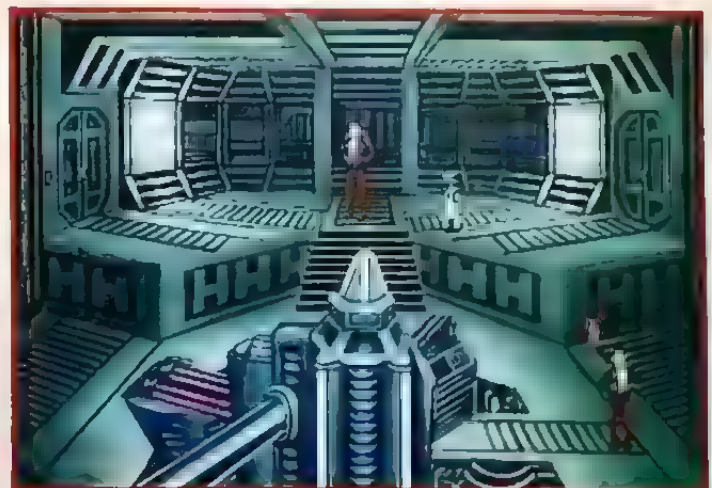
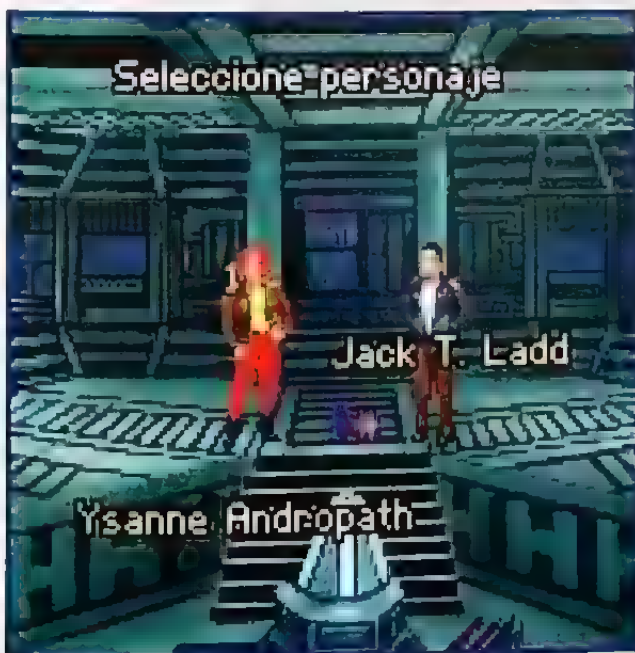
Ante todo, debemos destacar que, aunque la última aventura de Psygnosis no es espectacular por su argumento, si atrae a primera vista, gracias a los cui-

dados detalles de su entorno como programa lúdico. Además de contar con unos gráficos agradables (aunque algunos pensarán que son demasiado parecidos a los de otras compañías especializadas en el campo de las aventuras gráficas), y un sonido donde encontramos melodías pegadizas y voces digitalizadas en los diálogos (en inglés, pero con textos de pantalla en castellano), su cualidad más atrayente es la jugabilidad. Aunque al principio puede parecer excesivamente difícil, con un poco de práctica (y siguiendo la pista del manual de instrucciones), es posible pasar el escollo inicial, que nos conducirá entre distintos mundos de la galaxia. Los jugones empedernidos estarán encantados ya que últimamente no se prodigan juegos tan complicados en sus puzzles.



### DOS PROTAGONISTAS

Tras la presentación, se nos permite seleccionar a uno de los dos protagonistas: el ratero espacial, Jack T. Ladd, o la policía interplanetaria, Ysanne Andropath. Esto implica que las acciones a realizar varían según el rol elegido, por lo que la aventura se multiplica por dos.





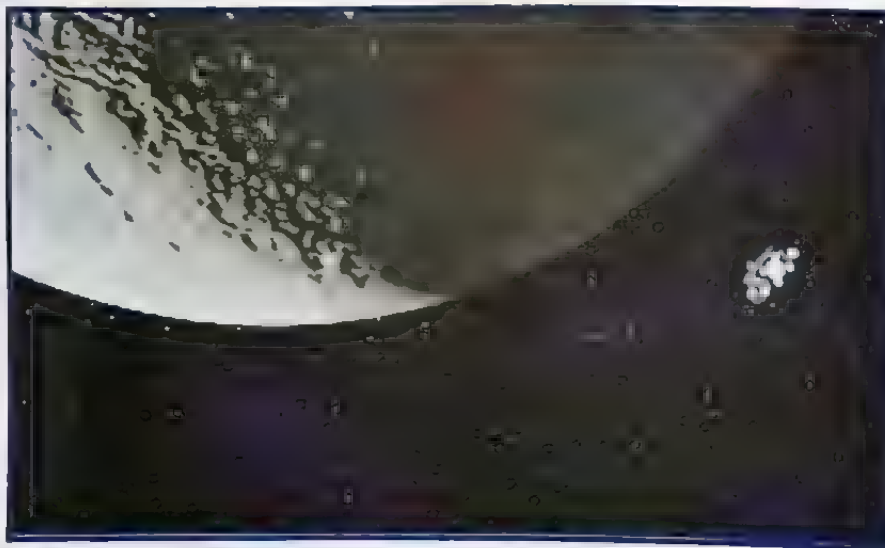
## COMODO INTERFACE

Aunque no posee nada novedoso, el interface de juego destaca por su comodidad de manejo, gracias a detalles como la colocación de objetos a gusto del usuario o el movimiento de los iconos válidos, al situar el ratón sobre un objeto.



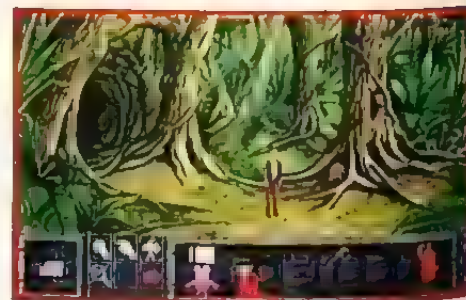
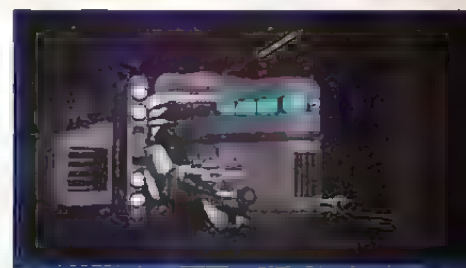
## ANIMACIONES

Como ya es habitual en las últimas aventuras en CD-ROM, *Guilty* incluye escenas renderizadas en tres dimensiones, que añaden un mayor colorido gráfico a esta producción de Psygnosis.



En resumen, si te gustan las aventuras gráficas, ahora es un buen momento para divertirse con *Guilty*, un juego que suple originalidad con grandes dosis de humor.

ANTONIO GREPPI



<b>OK</b>	
Dificultad:	93
Gráficos:	92
Sonido:	94
Originalidad:	80
Diversión:	95





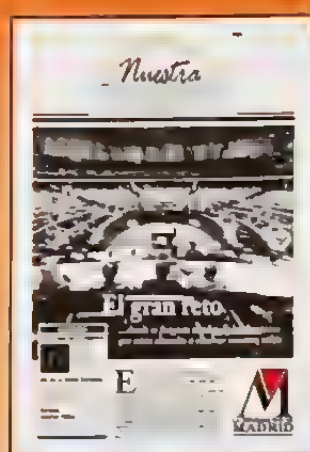
### TODOS LOS DÍAS

El suplemento DEPORTES ofrece la más completa información deportiva general y la mejor información del deporte madrileño



### VIERNES

Las pruebas, las competiciones, los precios... todo el mundo del motor, conducido por Emilio de Villota en el suplemento MOTOR



### SÁBADO

Todo cuanto ocurre en la Unión Europea: reportajes, entrevistas, crónicas desde los distintos países, ofertas de trabajo en la Comunidad... Toda Europa en el suplemento EUROPA NUESTRA

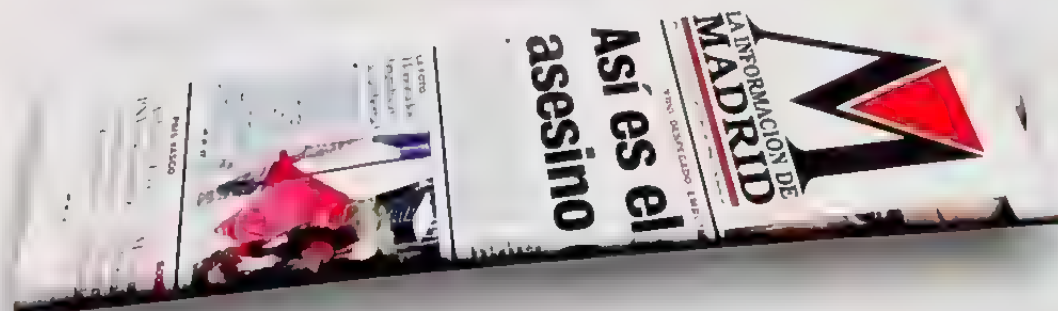


### DOMINGO

ALFA Y OMEGA es un suplemento de Religión, realizado en colaboración con el Secretariado Diocesano de Medios de Comunicación Social de la Archidiócesis de Madrid.

# M

LA INFORMACIÓN DE  
**MADRID**



# ¡Más periódico!





## CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela: BATTLE BUGS
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: COKTEL EDUCATIVE

## REQUERIMIENTOS:

- VGA, Super VGA
- 386/33 o superior
- Teclado, ratón, joystick
- Sound Blaster, Gravis, Roland
- Disco duro mínimo: 8 Mb

# Y CAYERON COMO HORMIGAS...

Hormigas, cucarachas, mosquitos o cochinillas de agua, son algunos de los protagonistas de la última locura de Sierra, *Battle Bugs*, un excelente simulador estratégico.

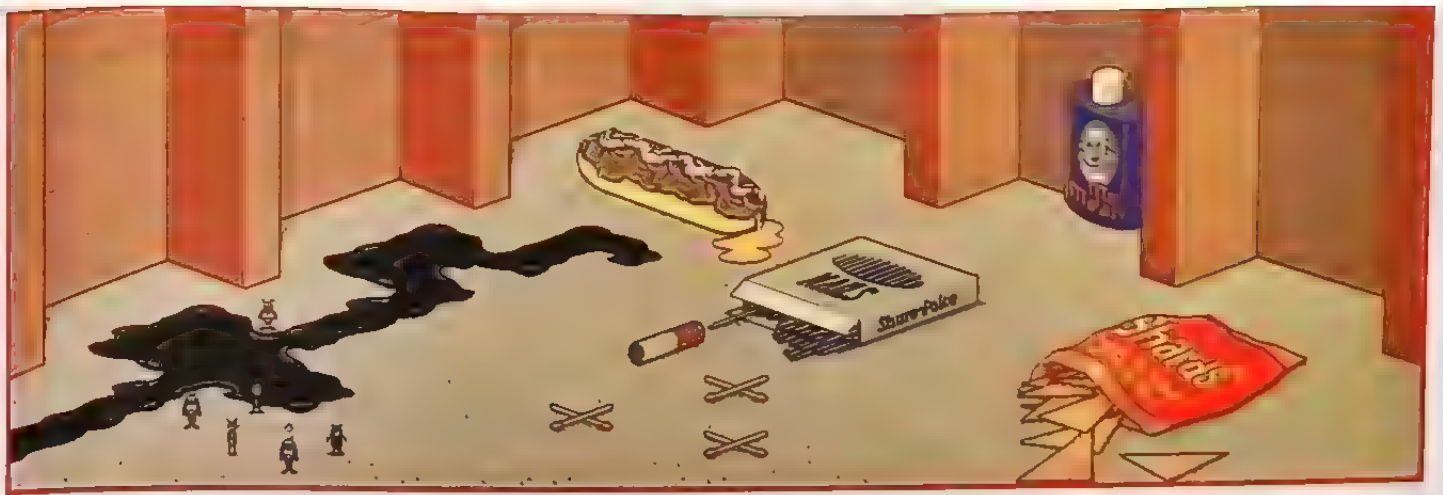
**N**uestros antiguos aliados del país vecino han decidido declararnos una guerra sin cuartel en la que sólo puede quedar un vencedor. Argumentos como este no son nuevos dentro del mundo del software lúdico, pero si intercambiamos los típicos tanques por cucarachas, o aviones por mosquitos, algo ya cambia en

un género donde predomina como ambiente principal la Segunda Guerra Mundial.

Nuestro objetivo consiste en derrotar al enemigo en todos los escenarios o bata-





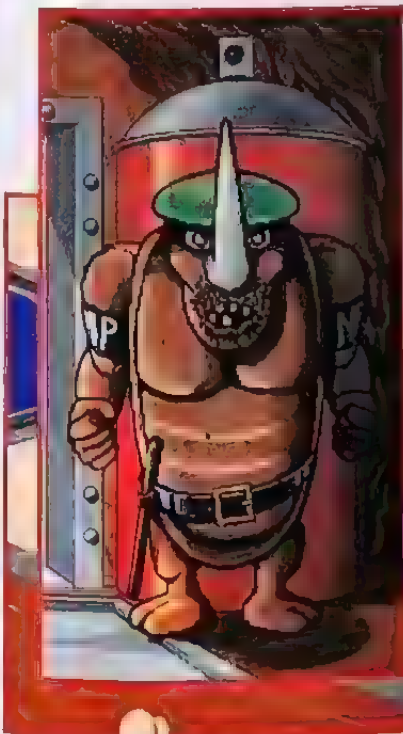
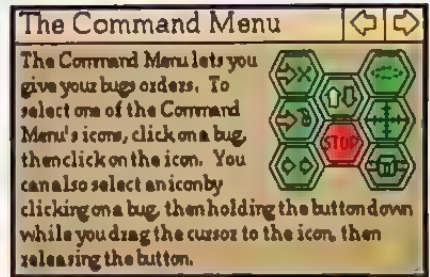
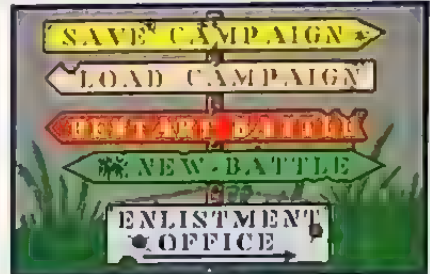
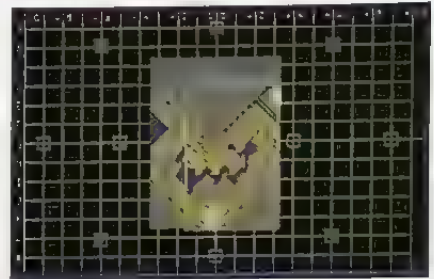


llas. Para ello contamos con un ejército de insectos de todo tipo, cuyas características difieren entre sí, según su constitución física. Además, algunos de ellos pueden hacer uso de artilugios como bombas, quesos podridos o piedras, para acabar antes con los enemigos. A diferencia de otros juegos de estrategia, sufrir la derrota en una batalla no significa perder la guerra, ya que si intentamos pasar una fase en tres intentos sin éxito, el programa permite avanzar hasta el siguiente nivel.

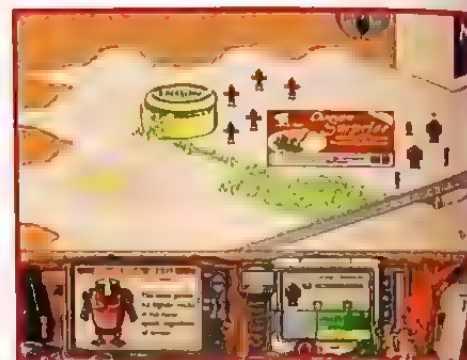
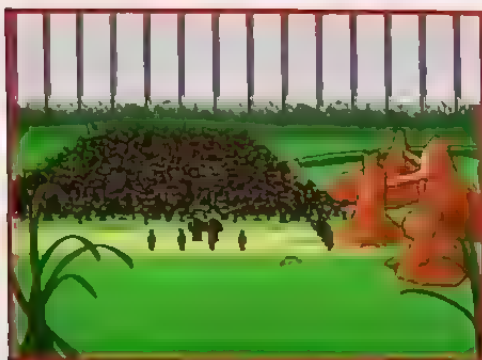
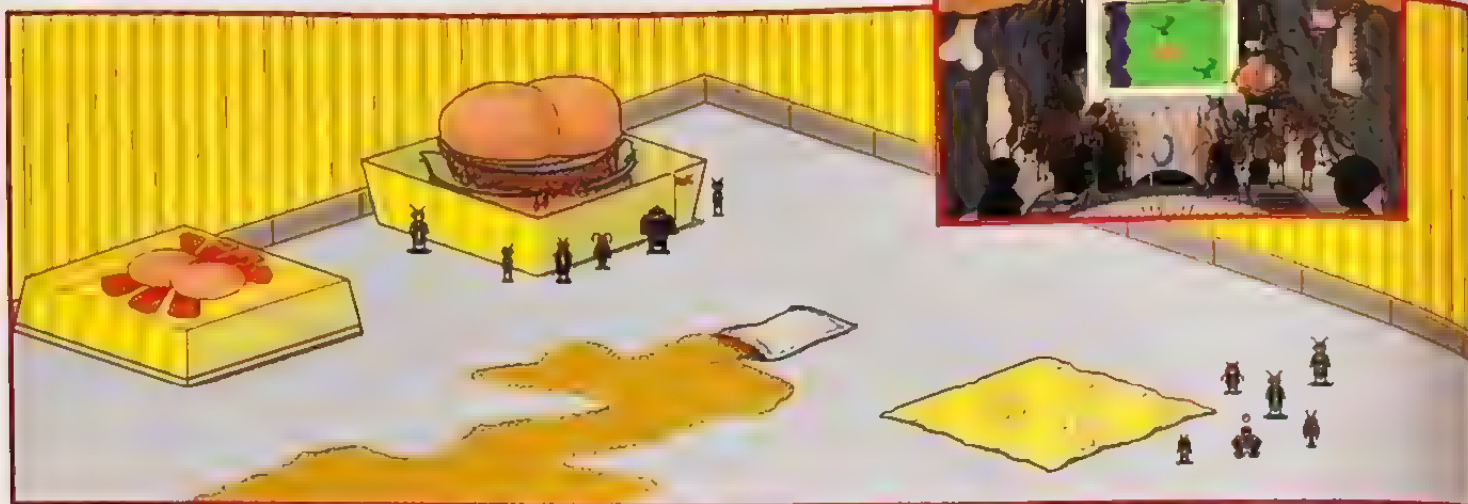
Diseñado inicialmente por Epyx (compañía de la que no sabíamos nada desde hace un lustro), Battle Bugs ha tomado el característico toque de Sierra y Dynamix, conformándose en uno de los simuladores estratégicos más divertidos de los últimos tiempos. Sobre todo, más original gracias a sus protagonistas. Gráficamente, el programa es muy bueno, destacando la posibilidad de jugar en modo VGA 640 x 480, o mucho mejor, en SVGA 800 x 600, con lo que el juego gana en definición y posibilita que aparezca una mayor porción de mapa en pantalla.

### MONITOR INTERACTIVO

El pequeño monitor situado en la esquina inferior izquierda de la pantalla es mucho más útil de lo que pudiera parecer en principio: además de proporcionar información sobre los distintos enemigos y situar su posición en un pequeño mapa, permite salvar o cargar partidas, y enseña el manejo de los iconos gracias a la ayuda en línea.







Todos los protagonistas han sido diseñados con un excelente sentido del humor, pero siempre pensando en sus distintas funciones como si de la vida real se tratase (una cochinilla puede convertirse en bola para protegerse de las bombas, una pulga avanza a saltitos, o una mantis tiene un nivel poderoso de ataque, como ejemplo más típico). Si además añadimos unas cuidadas pantallas de presentación e intermedias, nos encontramos ante un programa espectacular que enamora al primer vistazo. Aunque el apar-

tado sonoro está bien cuidado, es el punto más débil de *Battle Bugs*, ya que las melodías, los efectos sonoros y las voces digitalizadas son algo repetitivas, aunque no por ello carentes de calidad.

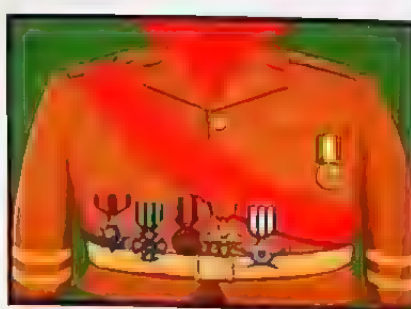
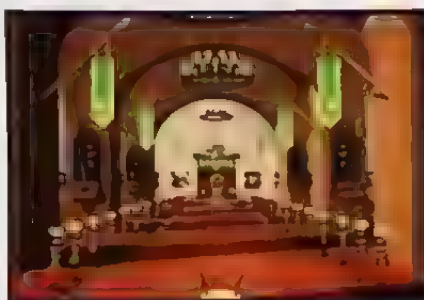
Si te gustan los juegos de estrategia, corre a comprar a tu tienda este excelente simulador. Tanto si ya eres experto en estas lides, como si eres neófito en este género, con este programa lograrás pasar muchas horas pegado a la pantalla.

ANTONIO GREPPI



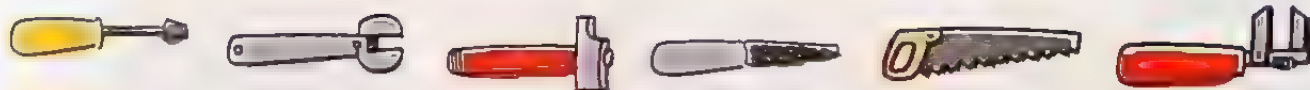
## MEDALLERO

Si en alguna misión logramos acabar mejor de lo esperado (por ejemplo, eliminar a todos los enemigos sin sufrir bajas), nuestra reina nos puede recompensar con una medalla. En el menú inicial es posible ver las condecoraciones de cada general.



<b>OK</b>	<b>91%</b>
Dificultad	90
Gráficos :	94
Sonido	84
Originalidad:	93
Diversión	94





# Todas las herramientas que necesitas están en esta caja.

**Programación orientada a objetos:**  
curso con numerosos ejemplos en ADA y C++.

**Foro RPP:**  
últimas tendencias y noticias del mundo de la programación.

**Herramientas de programación:**  
tratamiento a fondo de utilidades orientadas sobre todo al mundo del C.

**Clásicos de la programación:**  
desarrollo de aplicaciones en lenguajes como Cobol, Fortran, Pascal o Módula.

**Programación multimedia:**  
aprende a programar las aplicaciones del futuro.

**Informática en la empresa:**  
evolución y últimas tendencias.

**dBASE IV/Paradox:**  
programas de utilidades, sobre todo orientados al mundo Windows.

**Visual Basic:**  
los mejores trucos y rutinas para desarrollar en este entorno.

**Programa tu ocio:**  
la sección de juegos.  
Para que programes divirtiéndote.

**Preguntas y respuestas:**  
resuelve las dudas de programación en el entorno Borland C++.

**Conectividad:**  
programación en Netware y utilidades para las principales redes de telecomunicaciones, mensajería y paquetería.

**Programación en OS/2:**  
tratamos en profundidad este sistema operativo.

**Bases de datos profesionales:**  
desarrollo de aplicaciones con DB2, Informix, Oracle, Ingres...

**Clippermaniacos:**  
desarrollo profesional en Clipper y otros lenguajes de tipo Xbase.

**Ensamblador:**  
trucos en este lenguaje para utilizar desde un lenguaje de alto nivel como C o dBASE.

**Forum C:**  
la sección de C/C++.

**Programación de dispositivos:**  
resolución de problemas a la hora de programar drivers para dispositivos específicos.

**Otras secciones:**  
trucos del lector, noticias, problema de examen (participa y gana)

Aquí tienes tu caja de herramientas clave: **RPP**, la Revista Profesional para Programadores. RPP es la nueva publicación de Anaya Multimedia para analistas, desarrolladores y programadores. Con las mejores y más novedosas técnicas, desarrollos y herramientas de programación. La revista de informática profesional que estabas esperando. No hay otra igual. Pide tu caja de herramientas clave cada mes en quioscos, librerías y tiendas de informática.



Con la garantía de **ANAYA**  
MULTIMEDIA



## CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela-CD: NBA LIVE'95
- Tipo: DEPORTIVO
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT

## REQUERIMIENTOS:

- SVGA
- 486/33 Mhz
- 4 Mb RAM
- Teclado, joystick, ratón
- Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Roland MT-32
- Disco duro mínimo: 16 Mb

## NBA Live'95

# DUELO DE GIGANTES

La NBA, la liga de baloncesto americana, es el lugar donde sólo los más grandes, en todos los sentidos, consiguen entrar. Ahora tú tienes la oportunidad de incluirte entre estos portentos del balón y convertirte en un verdadero as de la canasta.



**D**e la mano de Electronic Arts, a los que podríamos considerar ya como los genios del deporte informático, nos llega este nuevo simulador deportivo, basado en el famoso y seguido deporte que es el baloncesto, y en especial, la liga norteamericana (NBA).

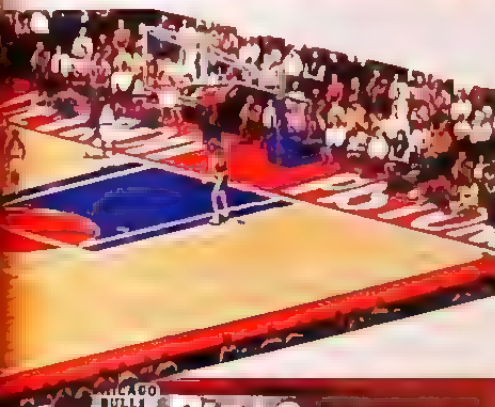
El programa en cuestión destaca sobre todo por su extensa base de datos, totalmente actualizada, en la que se incluyen todos los equipos del este y del oeste, y,

## EL ESTILO DE JUEGO LO ELIGES TU

dentro de cada uno de ellos, los jugadores que lo integran, con una completísima ficha acerca de su estilo de juego, resistencia, efectividad en el tiro de triples, tiros libres, asistencias, mates, rebotes, etc.

Otra de las posibles opciones que te da el juego es la de crear tu propio reglamento, es decir, puedes elegir entre disputar un partido en modo simulador, en el que todas las reglas, faltas y demás estarán presentes, con lo que la realidad estará más





## SVGA, ¿QUE MAS SE PUEDE DECIR?

Esta es la calidad de una de las casi innumerables pantallas en SVGA que ofrece NBA Live'95. Como podréis comprobar, el esmero con el que han sido realizadas está fuera de toda duda.



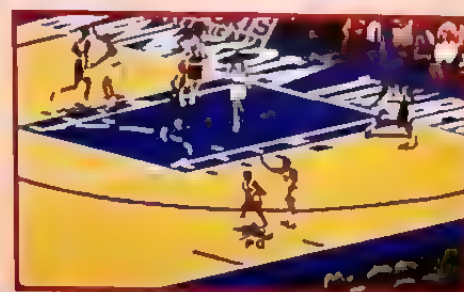
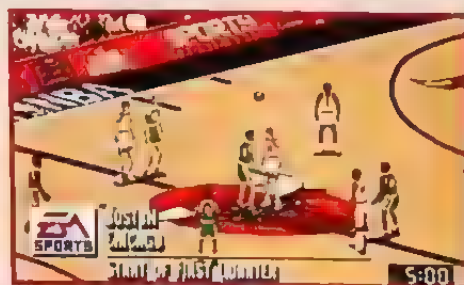
que alcanzada. Pero si, por el contrario, lo que quieres es divertirte, sin preocuparte por más que de hacer mates espectaculares y el mayor número de canastas consecutivas, pues elegir el modo arcade, en el que casi todas las reglas serán anuladas, incluso si lo deseas, el fuera de banda.

## COMIENZA EL PARTIDO

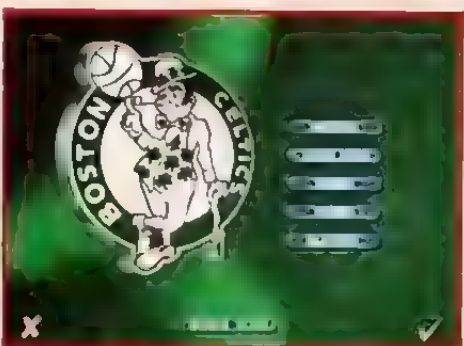
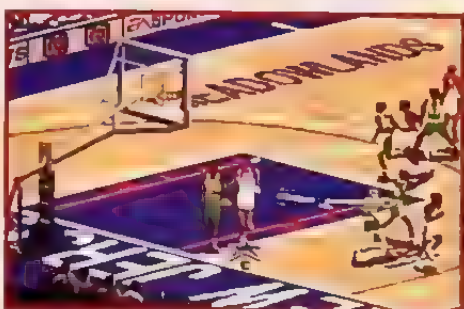
Una vez que entras en lo que son ya los menús previos al juego, NBA Live'95 te dará las opciones de jugar uno solo contra la máquina, uno contra otro, e incluso, hasta cuatro personas contra el ordenador, jugando una con teclado, otra con ratón y las dos restantes con joysticks.

La visión bajo la que se nos ofrecerá es isométrica, dando una sensación de profundidad realmente conseguida.

Otro dato a tener en cuenta es que los movimientos de todos los jugadores han sido estudiados previamente para conseguir el mayor índice de realismo posible,







al igual que la imagen y los vitores del público, que han sido totalmente digitalizados.

Pero si hay algo que llama la atención es el cuidado con el que han sido diseñados todos los campos de cada uno de los equipos que forman la NBA, pues todos tienen su terreno propio, con su escudo en el centro del campo, animadoras propias, etcétera.

Cada partido está dividido en cuatro cuartos, cada uno con la duración que hayas elegido al principio. Entre parte y parte, tendrás la posibilidad de cambiar jugadores cansados por otros de refresco, elegir la táctica nueva que se va a seguir a partir de ahora, leer las estadísticas del partido y muchas más cosas que te harán sentir en la piel del entrenador.

## TODO A GRAN RESOLUCION

Sin dudarle ni un momento, la música es uno de los puntos fuertes de NBA Live '95, ya que todas y cada una de las sintonías vienen en formato CD Audio, con lo que ya os podréis imaginar la alta calidad que ofrecen.

Efectos sonoros, voces y vitores han sido digitalizados asimismo de un partido real, para que estén a la altura de la banda sonora, lo que los diseñadores de Electronics Arts también han conseguido.

Pero es en el apartado gráfico donde más nos sorprendemos, pues todas y cada una de las pantallas de los distintos menús, incluyendo una foto digitalizada de cada uno de los jugadores de cada equipo, han sido realizados en una perfecta SVGA, que ofrece un nivel de detalle hasta ahora pocas veces alcanzado.

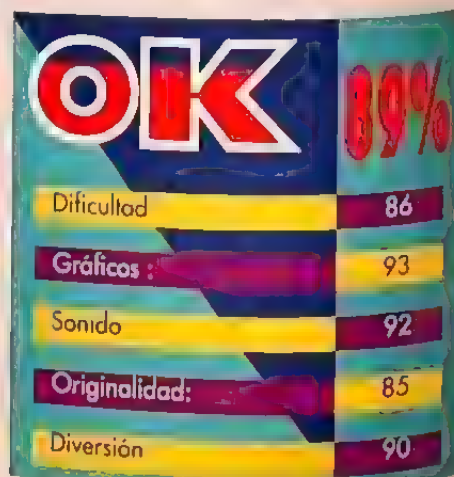
En definitiva, NBA Live '95 es un muy buen producto que nos introducirá en la pantalla de nuestro ordenador, toda la emoción de los partidos de la NBA, cosa que a todos nos atrae enormemente.

## ¡MATEEEE!

Si en uno de tus fantásticas entradas al aro, consigues deshacerte de los molestos defensas, podrás darte el gustazo de disfrutar de uno de los geniales mates que existen en el juego. Dependiendo del lado por el que entres a canasta, así será la acción.



CARLOS F. MATEOS







# Toda la información del mundo CD ROM y Multimedia

Ya no hay excusas. Ahora, por fin, dispone de la mejor y más actual publicación para acceder al universo CD ROM y Multimedia. Los mejores artículos divulgativos que podrán alcanzar todos los conocimientos necesarios, análisis de productos punteros de la tecnología CD ROM/Multimedia, noticias para estar al día; novedades y tendencias ... y nuestras secciones fijas:

Y mucho mejor de todo

¡Un CD ROM cada mes  
repleto de centenares de  
megas con programas,  
imágenes, sonidos, juegos...  
y muchas cosas más!

**MP** MULTIPRESS.

Pza. República Ecuador, 2-1º. 28016 Madrid  
Tno: (91) 457 53 02. Fax: (91) 457 93 12





**CUADRO TECNICO:**

- OK Pasarela: JUNGLE STRIKE
- Tipo: ARCADE
- Compañía: GREMLIN
- Distribuidor: ERBE

**REQUERIMIENTOS:**

- 386DX/33 Mhz
- 4 Mb RAM como LIM/EMS
- Teclado, joystick
- Sound Blaster, Ad Lib, Roland MT 32

## Jungle Strike

# DESPUES DE LA TORMENTA DEL DESIERTO

Al igual que lo hizo la primera parte, *Desert Strike*, llega ahora para ordenador (a partir de las videoconsolas) la segunda parte de esta espectacular saga bélica en la que estamos a los mandos de un Comanche.

**C**omo el propio nombre indica, en esta segunda entrega, nos trasladamos del cálido desierto a la frondosa selva brasileña.

Allí, un cartel que, pasando desapercibido a los ojos estadounidenses, se ha hecho enormemente poderoso y planea destruir la ciudad de Washington, a menos que se atiendan sus ridículas peticiones.





## APUNTA Y DISPARA

Las novedades que *Jungle Strike* ofrece respecto de su antecesor son variadas y muy atractivas. La primera es la posibilidad de elegir copiloto, siendo diferente el modo de pilotaje, ya que, mientras con uno apuntarás mejor el arma y tu efectividad de disparo será mayor, con otro ahorrarás más gasolina, pues conduce mejor, etc.

## LAS NOVEDADES QUE J. STRIKE OFRECE SON MUY NUMEROSAS Y ATRACTIVAS



*Jungle Strike* supera en todos los aspectos a su antecesor *Desert Strike*, con el que comparte su excelente jugabilidad.



En *Jungle Strike* cualquier objeto que aparece en tu pantalla puede caer bajo tu punto de mira. Sin embargo, el armamento pesado es mejor guardarlo para los enemigos más difíciles, como son las baterías antiaéreas.



## DIFERENTES VEHICULOS

Esta es sin duda la novedad más atrayente que *Jungle Strike* ofrece al jugador. Con esta segunda parte, sabremos cuál es la sensación de manejar un F-117 o una lancha motora de gran potencia.



Otra de las mejoras es la mayor definición de los gráficos, incluidos los de la introducción, que son nada más y nada menos que unas geniales digitalizaciones en movimiento y a todo color.

A lo largo de la aventura, se nos irán presentando diferentes tipos de misiones, que nos trasladarán del interior de la espesa selva hasta el inmenso mar. Para ello, tendremos a nuestra disposición diferentes vehículos, tan variados como una moto con sidecar o un novedosísimo F-117, para hacer misiones de espionaje.

## CALIDAD = DIVERSION

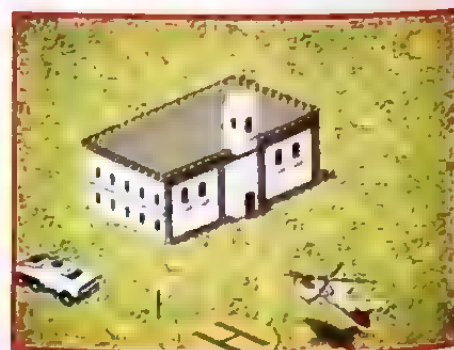
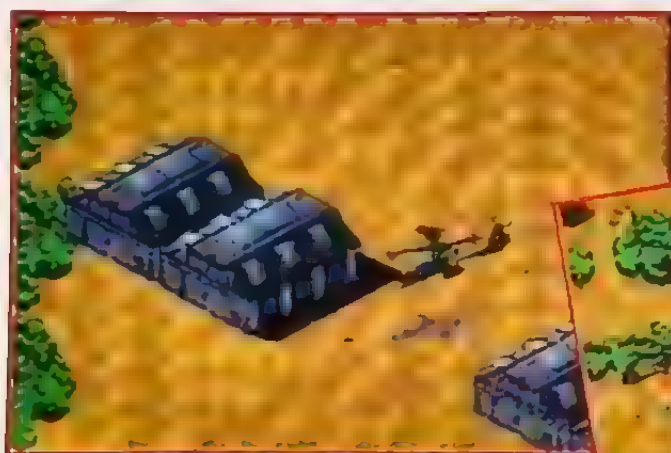
Estos dos parámetros son los que nos ofrece *Jungle Strike*.

Calidad, pues tanto sus gráficos, como sonidos y movimientos son excepcionales; y diversión, pues este tipo de juegos han sido creados para que eso sea lo más importante.

Por si eso fuera poco, la dificultad ha sido ajustada tan concienzudamente que no sólo no molesta, sino que incita a seguir adelante.

Muy buen producto que augura muchas horas de entretenimiento e insomnio.

CARLOS F. MATEOS



<b>OK</b>	<b>86%</b>
Dificultad	88
Gráficos :	86
Sonido	85
Originalidad:	86
Diversión :	89



# AVENTURATE

CON



Este mes:

- KIA SPORTAGE 1.6V
- TOYOTA RUNNER TD VX
- AVANCE SALÓN DE BARCELONA
- WARN ADVENTURE
- MONTES DE CUENCA

**¡NO TE OLVIDES!**

**TU REVISTA DEL TODO TERRENO Y LA AVENTURA**

**MP** MULTIPRESS.



**CUADRO TECNICO:**

- OK Pasarela: ZORRO
- Tipo: ARCADE PLATAFORMAS
- Compañía: CAPSTONE
- Distribuidor: PROEIN, S.A.

**REQUERIMIENTOS:**

- VGA/SVGA
- 386/33 Mhz
- 4 Mb RAM con LIM/EMS
- Teclado, joystick
- Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Roland

## Zorro

# EL GUERRRERO DEL ANTIFAZ

La patriótica tierra de México ya no es el pacífico país que Diego Cortés recordaba tras su viaje a España. Tanto los bandoleros como las tropas policiales habían tomado por la fuerza todas las ciudades y pueblos de la zona, dando lugar a un golpe de estado a mano armada.

**E**l caos reinaba por todos lados, incluso en la casa de Diego Cortés, donde hasta ahora nunca había sucedido nada anormal.

Su padre había fallecido, asesinado de un balazo.

Diego no podía permitir que esto siguiera así, con lo cual se enfundó en un traje negro, se puso en la cara un antifaz blanco y preparó su florete y su látigo para la acción, pues el Zorro iba a aparecer para terror de los bandidos y protección de los inocentes pueblerinos.

Zorro nos introduce en las aventuras de uno de los héroes más galantes que

han podido existir en nuestra imaginación. Desde que apareciera hace ya casi veinte años en la pequeña pantalla, aún de blanco y negro, tanto en se-



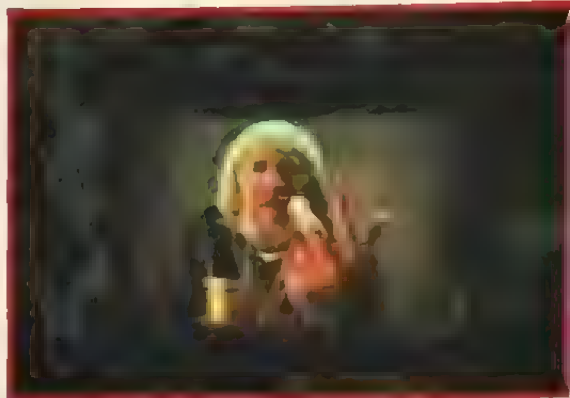
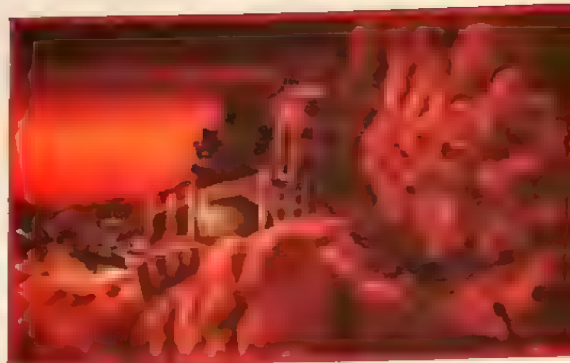
**MARCA  
CON UNA ZETA  
A TODOS  
TUS ENEMIGOS.**





ries, como en películas, y mucho tiempo atrás en tebeos y libros de aventuras, el Zorro ha significado mucho en la imaginación de pequeños y adolescentes, que poco les faltaba para ir a la calle haciendo zetas a las personas con un florete de cartón, disfrazados con una manta y un antifaz negros.

El Zorro ha sido algo así como un Superman sin superpoderes y, aún así, con las habilidades perfectas para ser otro superhombre más, y de esta manera, consiguiendo permanecer perenne en todos nosotros.



de la cueva en la que está, para cambiarlo por armas que le ayuden a derrocar al dictador actual y alzarse con el poder.

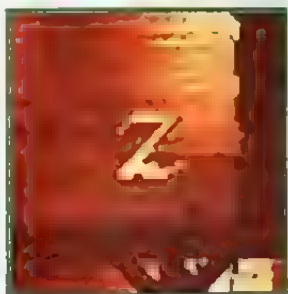
El problema es doble, pues no sólo va a tener en su contra al grupo de forajidos, sino también a la guardia, que le estará pisando los talones en todo momento.

### UN JUEGO CON ANTECEDENTES

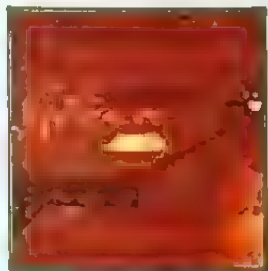
Solamente son necesarios unos segundos de juego con Zorro para descubrir que está totalmente basado en programas ya legendarios como *Prince of Persia 1 y 2*, *Flashback*, *Another World* y muchos más de esta índole, que tanto éxito han tenido sobre todos los afortunados poseedores de una copia.

### ITEMS NECESARIOS

Estos son los objetos que podremos ir recogiendo en nuestras peripecias a lo largo de todas las fases.



La zeta añade cuatro casillas a tu barra de energía, pudiendo alargar un poco la vida del héroe, y los lingotes de oro suben en uno tu marcador de energía, cuando reúnes cuatro.



### MIDE BIEN TUS SALTOS ANTES DE REALIZARLOS

Ahora, y de la mano de Capstone, nos llega este excepcional juego en formato CD-ROM, con el que podremos revivir, e incluso decidir, el destino del protagonista y de todos los que le rodean.

En esta ocasión, el Zorro, o Diego Cortés, va a tener que vencer a un temible bandolero que se ha hecho con el plano de un tesoro y quiere rescatarlo

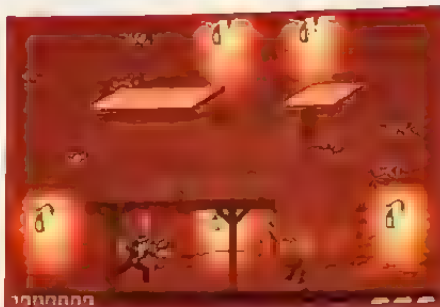


A nuestro amigo el Zorro le han tendido una terrible trampa por la cual le hacen culpable de un asesinato del cual es totalmente inocente, ¡pero esto no quedará así!



*In the early 19th century, when California was still a territory of Spanish-controlled Mexico, missions like La Refugio Sagrada dotted the countryside...*





Las fases en que está compuesto el programa han sido dispuestas como si de una película de aventuras con el Zorro como protagonista se tratara, es decir, que entre nivel y nivel, se nos ofrece una genial escena digitalizada, con actores reales, que han sido especialmente elegidos para el juego.

El Zorro es un maestro en el manejo tanto del florete, como del látigo, y esas va a ser sus dos armas exclusivas, si bien, la

## LA TRANQUILIDAD SERA TU MEJOR CONSEJERA

última le va a servir además para alcanzar zonas de otro modo inaccesibles.

Los movimientos del protagonista van a ser muy parecidos a los del árabe del *Prince of Persia*, anteriormente citado, es decir, salto horizontal, vertical, carrera, paso lento y salto en carrera, con lo que aquellos que hayan disfrutado ya con las aventuras del las mil y una noches, lo tendrán más o menos fácil con este producto.



### EL BUENO

Este es el heroico porte del protagonista que controlamos.

Saca tu florete vengador, colócate el antifaz y la capa negra y ayúdale a marcar con una zeta a todos sus enemigos, que ahora serán también los tuyos.



El juego está cargado de numerosas y crueles trampas que acabarán con la vida de nuestro héroe en numerosas ocasiones. Menos mal que es posible memorizar donde se accionan.

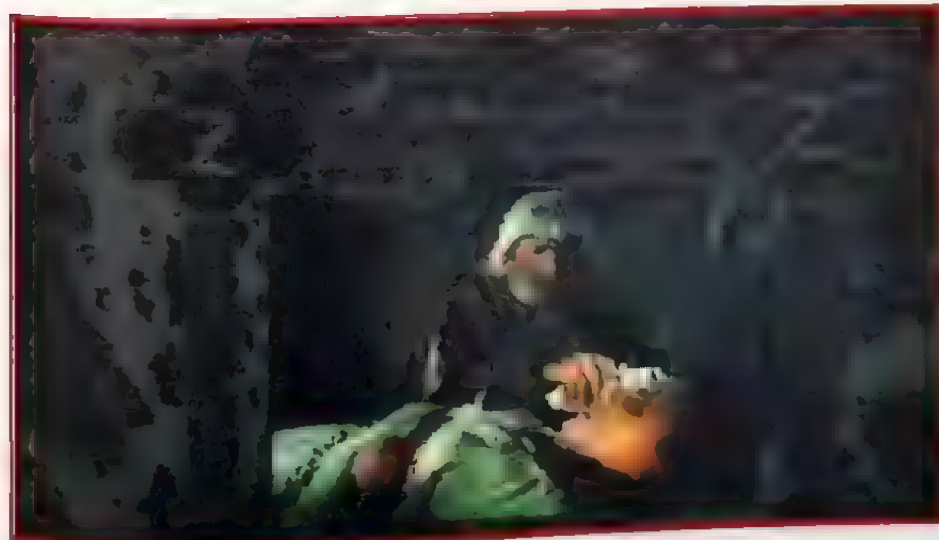
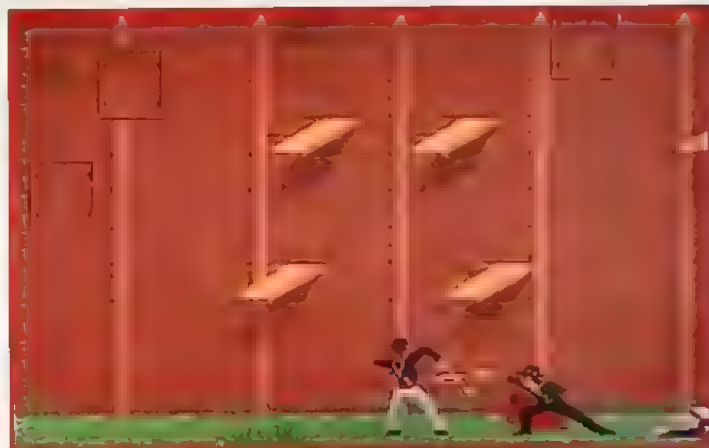




## EL MALO



Además de un ser infame, es más feo que Picio. Desmantela sus planes, hazte con el oro que almacena en su escondite e impide que se alce con el poder de todo el territorio de México.



Las secuencias de video del Zorro, incluidas en la versión CD-ROM, tienen una alta calidad que nos introducen de lleno en la trama de la aventura.

Como no, no podían faltar los ítems, que, aunque esta vez no son muy numerosos en variedad, sí lo son en cantidad, y por suerte, pues si no fuera por las zetas, que nos recuperan parte de nuestra energía, y de los lingotes, que nos aumentan una zeta en el marcador al reunir cuatro, estaríamos perdidos sin remisión.

## ¡QUE DIFÍCIL!

A la hora de programar Zorro, se ha empleado todo tipo de despliegue, tanto gráfico como sonoro, ya que las escenas de video, anteriormente citadas, tienen la calidad de poder ser ejecutadas tanto en VGA como en SVGA, con el considerable aumento de calidad que eso conlleva, además del dato curioso de que la música de introducción parece CD Audio y en absoluto lo es, así que fíjase la calidad que alcanza.

Sin embargo, un punto flaco que tiene el juego es su excesiva dificultad, pues hasta que te acostumbras a controlar los movimientos del protagonista, pueden caerle las vidas una detrás de otra, llegando a desesperar a cualquiera que no sea muy, muy paciente; aunque, por suerte, son infinitas.

Zorro es, sin duda, el reto por excelencia para aquellos que no se les resiste ningún juego de la línea *Prince of Persia*.

CARLOS F. MATEOS





# LUCHA DE TRONCOMOVILES

## CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela: BC RACERS
- Tipo: CARRERAS
- Compañía: CORE
- Distribuidor: PROEIN, S.A.

## REQUERIMIENTOS:

- SVGA, VGA
- 486 o superior
- 4 Mb de RAM
- Sound Blaster
- Disco duro mínimo: 12 Mb

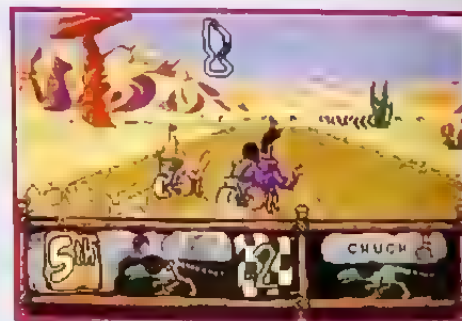
Hay quien dice que en siglo XIX se inventó el coche, pero con *BC Racers* descubrirás que eso es falso. Las primeras carreras de coches se desarrollaron en el jurásico y, si no me creéis, no tenéis más que participar en la carrera más loca de todos los tiempos.

**E**n los últimos meses la prehistoria se ha puesto de moda. Uno de los dibujos más famosos de la televisión, basados en esa época, son sin duda los *Picapietra* y sus famosos troncomóviles, a los que *BC Racers* les ha sacado el máximo partido.

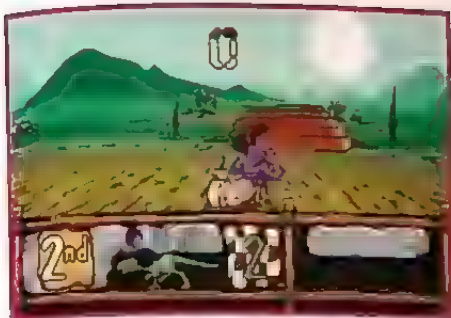
*BC Racers* no es sólo un juego de carreras, es mucho más que eso. Con este programa competirás en toda una carrera cavernícola en la que todo vale. Incluso compiten dinosaurios.

## MAXIMO RIESGO

En *BC Racers* hay ocho circuitos diferentes con cuatro variantes en recorrido y dificultad, lo que nos da un total de 32 circuitos de competi-







ción. Cada circuito está perfectamente ambientado y tiene un buen número de secretos por descubrir para sacar el máximo partido a tu trocomóvil.

En esta carrera loca no estarás sólo y habrá un gran número de competidores (hasta ocho) buscándote las cosquillas. Cada corredor tiene una personalidad propia definida en fuerza, velocidad máxima y daño que puede soportar. En plena carrera vale todo y cada competidor tiene sus propias artimañas que toman forma en golpes de garrote, gritos espeluznantes, golpes con los nudillos y todo tipo de golpes bajos. Por supuesto, los competidores que son buenos en una cosa son malos en otra y el juego está perfectamente equilibrado.

## A TODO GAS

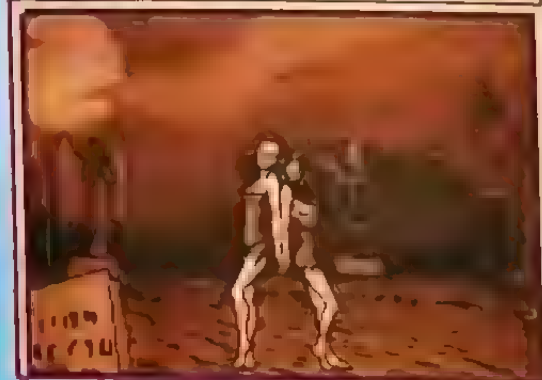
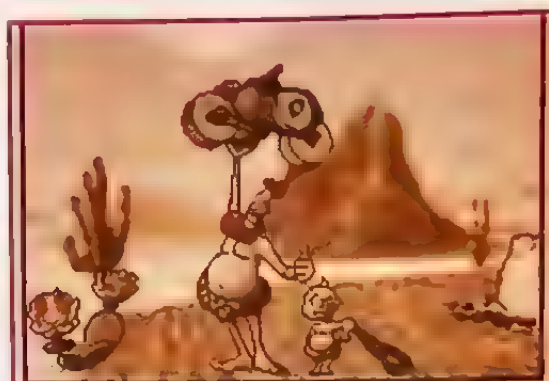
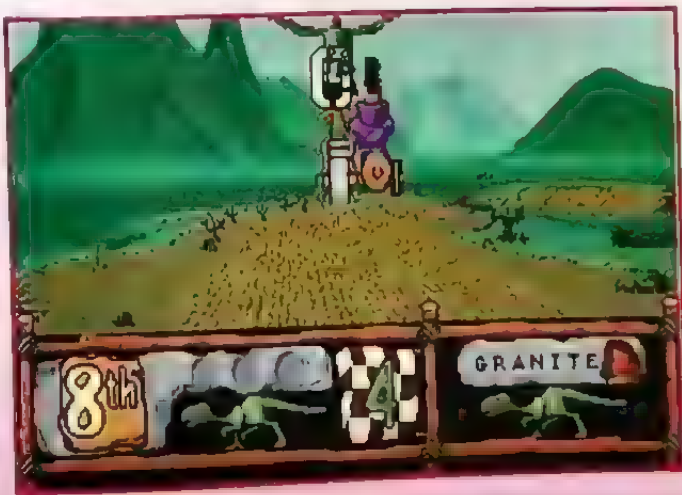
A lo largo de la carrera y tras completar cada una de las vueltas, se te irá regalando un turbo que puedes utilizar cuando quieras. La utilización de estos turbos es crucial para la victoria en la competición y siempre es recomendable guardar al menos uno para la llegada a meta. Una de las opciones más divertidas es jugar dos personas al mismo tiempo. Con esta opción, la pantalla se dividirá en dos mitades y cada competidor podrá jugar independientemente en busca del contrario.

El control de tu vehículo es muy simple, sólo hay que acelerar, frenar y girar, aunque si quieres ganar con facilidad es recomendable que utilices los



## DIVERSION ASEGUADA

El programa BC Racers es todo un derroche de humor, no sólo por su presentación, sino también por la personalidad de cada competidor y esas "troncoideas" que tan famosos han hecho a los dibujos de Los Picapietra, como son los troncomóviles, los pájaros grúa, etc. Además en la competición puedes encarnar al famoso personaje de las consolas Chuck Rock y su hijo Chuck Junior.

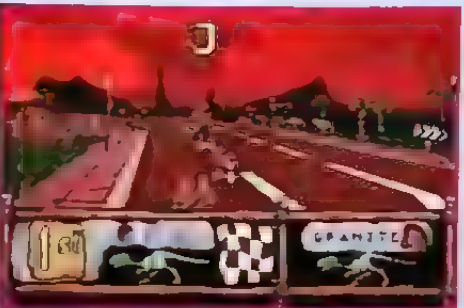
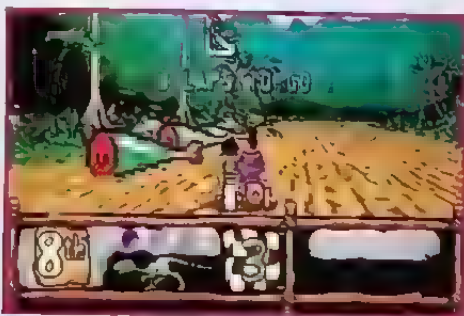




turbos y la opción de giro forzado, ideal para las curvas muy cerradas. Si realizas un buen control de tu tracomóvil y esquivas bien los golpes de tus rivales (aunque también es recomendable que des tú alguno), seguro que obtienes una victoria fácil. Al ganador se le recompensa siempre con los pertinentes puntos y una simpática fotografía.

## LA MEJOR VERSION

Tanto en la versión de disquetes como en la versión CD-ROM, el juego de carreras es el mismo, pero es en la versión en soporte CD donde realmente se queda uno



### NUESTROS RIVALES

Además de un buen número de dinosaurios independientes existe un total de seis competidores humanos que son: Cliff Ace & Roxy, Bob Hardley & Jimi Handtdrix, Brick Jagger & Gary Gritta, Chuck Rock & Chuck Junior, Granite Jackstone & Tina Burna y Sado-tooth Tyger & Sid Viscous. Si le echáis un poco de imaginación notaréis un buen parecido con personajes famosos del rock, ¿verdad?

Character Pair	ACCEL	SPEED	ENERGY	ATTACK
GRANITE + TINA	90	80	80	80
BRICK + GARY	80	80	80	80
CHUCK + JUNIOR	80	80	80	80
CLIFF + ROXY	80	80	80	80
JIMMI + BOB	80	80	80	80
SADO + SID	80	80	80	80

con la boca abierta fácilmente. La introducción de la versión CD no tiene nada que desmerecer a los mejores dibujos animados y la banda sonora da una excelente ambientación a todo el transcurso de la carrera, existiendo una gran multitud de melodías para cada ocasión que pueden

ser escuchadas en cualquier lector de CD musical.

Los gráficos del juego están muy logrados y las carreras proporcionan adicción y diversión. Se cuenta también con la posibilidad de atropellar a los pobres transeúntes que inocentemente gritan a los corredores para darles ánimo. En resumen, BC Racers es un juego superdivertido que logra su mayor exponente en la versión CD-ROM, soporte del que ha sacado un buen partido.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

OK		89%
Dificultad	95	
Gráficos	88	
Sonido	91	
Originalidad	80	
Diversión	92	



# ENCUESTA

Con el ánimo de adecuar la revista OK PC al gusto de todos nuestros lectores, queremos conocer vuestra opinión a través de las preguntas que os proponemos a continuación. Entre todas las respuestas recibidas antes del 30 de Julio, sortearemos 50 radios Tiny Tuner, la radio más pequeña del mundo con tan sólo 30 gramos de peso.

Puedes hacer llegar tu respuesta a nuestra redacción, por fax, en el número (91) 457 93 12, o por correo a: Editorial Multipress  
Revista OK PC (ENCUESTA)  
Plaza República del Ecuador, 2, 1ºB  
28016 Madrid

## DATOS PERSONALES

Nombre: \_\_\_\_\_ Apellidos: \_\_\_\_\_  
Dirección: \_\_\_\_\_  
Población: \_\_\_\_\_ Provincia: \_\_\_\_\_ CP: \_\_\_\_\_  
Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_ Ocupación: \_\_\_\_\_

■ Valore de 1 (poco) a 10 (mucho) la opinión general que le merecen los siguientes componentes de la publicación:

1. Demo en disquete  2. CD-ROM  3. Revista

■ Valore de 1 (poco) a 10 (mucho) el contenido de la información del CD-ROM:

1. Shareware  2. Demos

■ Indique a continuación qué tipo de información le gustaría que tuviese el CD-ROM a parte de programas shareware y demos:

■ Valore de 1 (poco) a 10 (mucho) el contenido y la importancia que le merecen las diferentes secciones que componen la revista:

	CONTENIDO	IMPORTANCIA		CONTENIDO	IMPORTANCIA
1. OK PC News	<input type="text"/>	<input type="text"/>	2. OK PC Preview	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3. OK PC Reportaje	<input type="text"/>	<input type="text"/>	4. OK PC Pasarela	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5. OK PC Novedades	<input type="text"/>	<input type="text"/>	6. OK PC Tricks & Tracks	<input type="text"/>	<input type="text"/>
7. CONTENIDO DEL CD-ROM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	8. OK PC Correo	<input type="text"/>	<input type="text"/>
9. OK PC Hits	<input type="text"/>	<input type="text"/>			

■ ¿Le gustaría que en OK PC se publicaran nuevas secciones que hasta ahora no se han contemplado? Indique cuáles:

■ Marque con una X cómo prefiere la revista:

☐ Con un CD-ROM y un disquete a 875.

☐ Con un CD-ROM, sin disquete y más barato.

☐ Con dos CD-ROM y sin disquete a 995.



# SIMCITY 2000 URBAN RENEWAL KIT

## CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela: SIMCITY 2000 URBAN RENEWAL KIT
- Tipo: Estrategia simulación
- Compañía: Maxis
- Distribuidor: Dro Soft

## REQUERIMIENTOS:

- 386 o superior
- SVGA (512 Kb)
- 4 Mb de RAM
- Simcity 2000 necesario



Un juego como *Simcity 2000* no se podía quedar quieto y no hemos tenido que esperar mucho para que los señores de Maxis nos sorprendan de nuevo. Ahora con *Urban Renewal Kit* podrás diseñar tus propios edificios, el límite es tu imaginación.

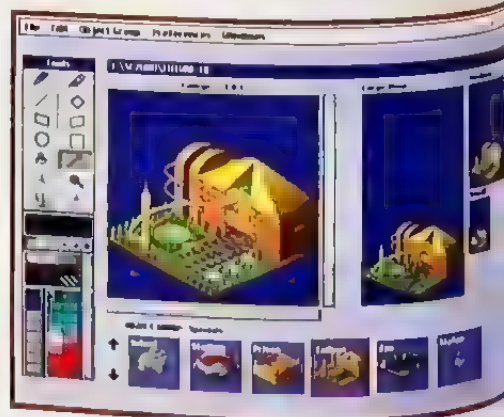


# NUEVOS RETOS URBANOS

**T**odos los aficionados a la línea de productos de simulación de Maxis deseamos que se creen ampliaciones de los juegos originales. No en vano los seguidores incondicionales de este género se pasan horas frente al PC y desean seguir pudiendo divertirse con juegos a los que hay que dedicar tantas horas de juego para exprimirlos hasta la última gota de sus secretos.

Tras la aparición de la última ampliación para *Simcity 2000* que nos ofrecía una completa selección de desastres naturales en varios lugares del globo, lo que hacía falta es un lavado de cara al juego con *Urban Renewal Kit*. Gracias a este módu-

lo, que necesita del juego original previamente instalado, se puede diseñar cualquier tipo de edificio, el único límite será tu imaginación.



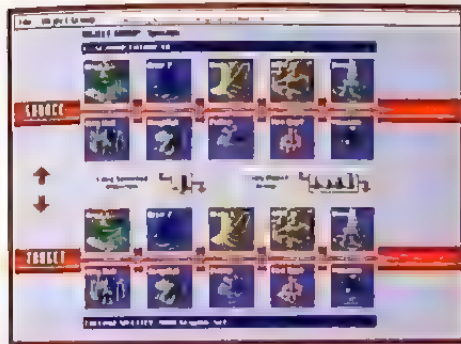


## LAS POSIBILIDADES

Urban Renewal Kit te ofrece las siguientes posibilidades:

- Puedes utilizar el editor de edificios para crear nuevos edificios o personalizar los ya existentes. También, puedes crear diversos juegos de gráficos y utilizarlo en el juego *Simcity 2000*, según te apetezca.

- Los nuevos gráficos pueden ser directamente importados a la base de datos del *Simcity 2000* original con lo que el aspecto de todas las ciudades que tuvieses guardadas en disco cambiará la próxima vez que juegues con estas metrópolis.



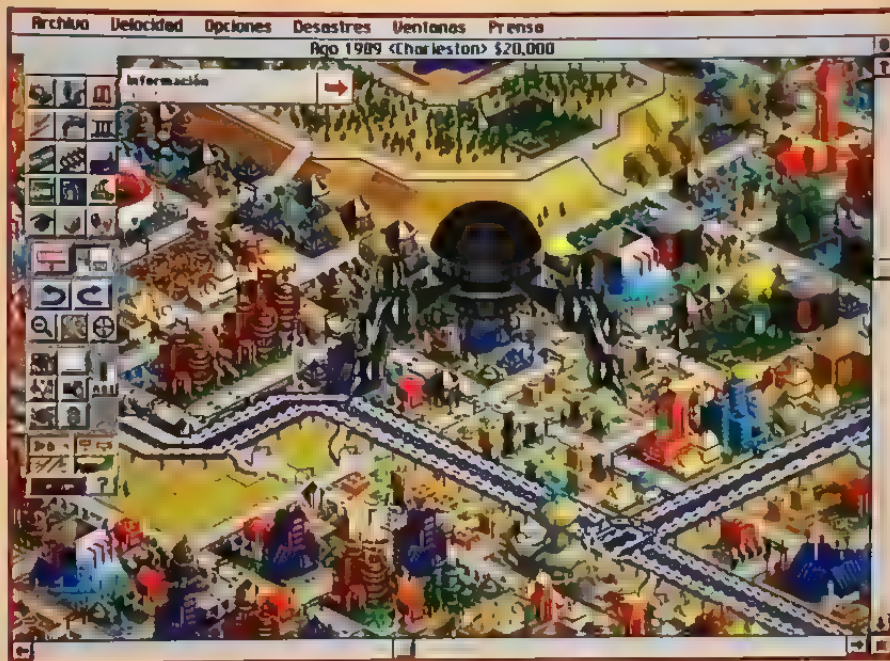
- Con el editor de ciudades puedes editar ciudades existentes o imprimirlas, aunque seguramente la posibilidad más interesante es la de poder crear ciudades desde cero, construyendo absolutamente todo.

El manejo de este kit de ampliación es sumamente fácil y, aunque se incluye un extenso manual en castellano de 45 páginas, los conocimientos del manejo del *Simcity* original son más que suficientes para ponerse manos a la obra y experimentar. Además, esta ampliación ha sido totalmente traducida al castellano por Dro Soft.



## MÁS JUEGO, ES LA GUERRA

Como veis en la pantalla adjunta, los nuevos gráficos de este kit de construcción dan una nueva imagen a las ciudades, que nos hará pensar que estamos jugando con un programa diferente, por lo que conseguiremos sacar mucho más partido a este magnífico programa que es *Simcity 2000*. Si cambiamos el juego de gráficos del programa *Simcity 2000* original por el juego de gráficos futuristas que ya viene incluido en este editor, obtendremos unos resultados superinteresantes, ¿qué os parece el escenario de Charleston con el nuevo juego de gráficos?



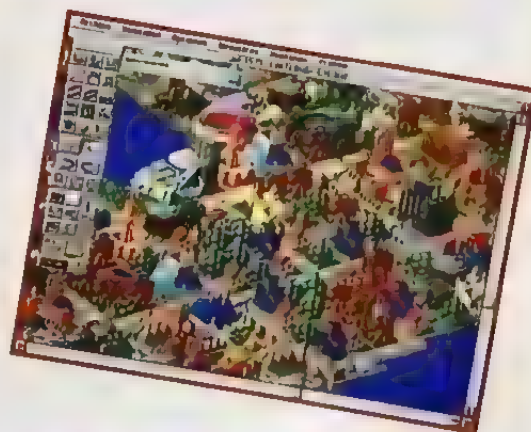
## LOS MEDIOS

En el aparatado gráfico el kit ofrece la misma excelente calidad que los diseños originales de las ciudades de *Simcity 2000*. Con el editor se incluye el modelo de gráficos clásico, por si tenemos que volver hacia atrás y recuperar los diseños originales, y una nueva colección de gráficos futuristas que, como ya sabéis, podemos exportar al juego original. Estos diseños futuristas son muy originales y estoy seguro de que cuando utilicéis la herramienta de retoque y creación de edificios os será muy difícil mejorarlos.

En el aspecto sonoro este kit baja un poco el baremo, ya que sólo incluye los efectos sonoros que se utilizan en el juego original. Es una pena que no se aprovechen las excelentes melodías con que cuenta el juego base *Simcity 2000*, ya que de hecho tanto el programa original como el kit de ampliación comparten el mismo directorio y buena parte de los archivos.

En resumen, este kit de ampliación es una herramienta imprescindible para todos los amantes de este fabuloso programa ya que nos dará muchas más horas de juego. Creo que más de uno tendrá que comprar maquillaje para las ojeras.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



<b>OK</b>		<b>100%</b>
Dificultad:	80	
Gráficos:	90	
Sonido:	70	
Originalidad:	80	
Diversión:	80	



**CUADRO TECNICO:**

- OK Pasarela CD: NICK FALDO CD
- Tipo: DEPORTIVO
- Compañía: GRANDSLAM
- Distribuidor: PROEIN, S.A

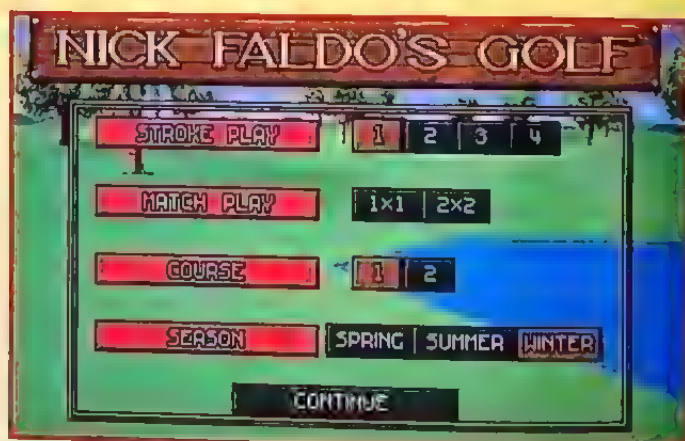
**REQUERIMIENTOS:**

- 386 o superior
- VGA
- Sound Blaster
- Disco duro mínimo: 20 Kb

# Nick Faldo CD

# DEL TEE AL GREEN

El campeónísimo Nick Faldo regresa a los ordenadores personales en la versión CD-ROM del clásico título de la compañía Grandslam, a la que se han añadido animaciones y voces digitalizadas.



El conocido simulador deportivo de Grandslam regresa al PC en una versión muy mejorada gracias a las posibilidades que ofrece el CD-ROM. Aunque sus opciones principales no han variado (entrenamiento, práctica de hoyos o partido contra ocho jugadores), se han añadido para hacerlo más vistoso animaciones y voces digitalizadas.

En el apartado técnico cabe destacar las mejoras realizadas tanto gráfica como sonoranamente. Aunque los gráficos no desta-

caban especialmente en la versión en disquetes, ya que eran demasiado repetitivos, los distintos hoyos se actualizaban rá-

pidamente, lo cual se ha mantenido en esta nueva versión mejorando un poco la definición. Al comienzo del juego se ha

## PANTALLA EXTENDIDA

A diferencia de otros simuladores, Nick Faldo ofrece la posibilidad de acceder al menú de palos y al mapa del hoyo, si simplemente movemos el ratón a la izquierda o derecha de la pantalla respectivamente.

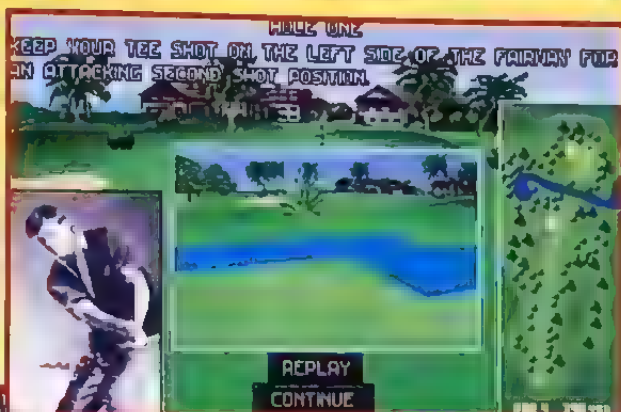




añadido una animación renderizada en tres dimensiones y, en cada hoyo, un rápido "traveling" del mismo desde perspectiva aérea como animación FLI.

El sonido también ha sido mejorado, añadiendo a las melodías del juego, los diálogos digitalizados de los diferentes "caddies" y del propio Nick Faldo, en los que se nos criticarán los malos golpes, se nos animará con los buenos y obtendremos información de cada hoyo.

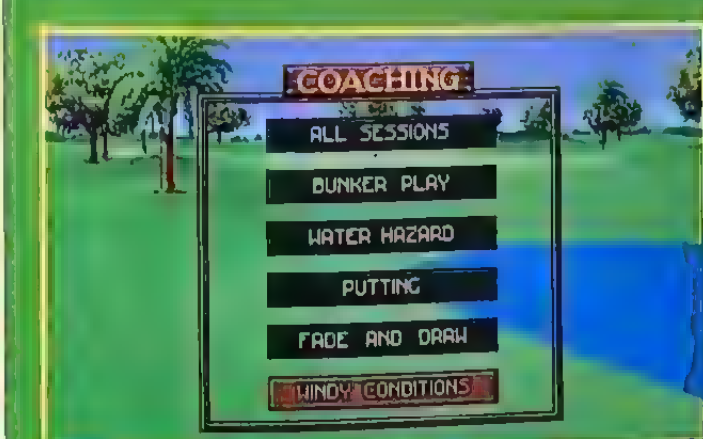
Si te gustan los programas de golf, Nick Faldo CD posee todas las opciones típicas de este género de juegos deportivos, donde debemos además tener en cuenta la rapi-



dez de proceso de los gráficos, adecuados sobre todo para los ordenadores más sencillos, que debido a su configuración no alcanzan los requisitos necesarios impuestos por los títulos de última generación.

ANTONIO GREPPI

## ENTRENAMIENTO



Antes de comenzar a jugar es aconsejable pasar por la opción "Coaching" (entrenamiento), donde podemos practicar junto a Nick Faldo las salidas del bunker, golpes a green o lanzamientos contra el viento.



<b>OK</b>	<b>80%</b>
Dificultad	85
Gráficos	79
Sonido	86
Originalidad	69
Diversión	81



**CUADRO TECNICO:**

- OK Pasarela-CD: KIDS ON SITE
- Tipo: EDUCATIVO
- Compañía: DIGITAL PICTURES
- Distribuidor: ARCADIA

**REQUERIMIENTOS:**

- VGA
- 486SX/25 Mhz
- 4 Mb RAM
- Ratón
- Tarjeta de sonido

**Kids on Site**

# ALBAÑILES DE ALTURA

Digital Pictures saca al mercado un nuevo producto educativo, para satisfacer las inquietudes constructivas que tienen los más pequeños de la casa, eso sí, con un enorme y sano toque de humor, que hará reír hasta a los "papás" del niño.

**K**ids on Site, o el juego de las obras, es un verdadero producto multimedia interactivo, que, gracias a los videos de los personajes y sonidos digitalizados de las máquinas reales, hará al niño sentir que realmente es uno de los peones y que está formando parte de la obra.

Tres van a ser los compañeros que te guiarán durante toda tu aventura: Bertha, la única chica del grupo; Dizzy, el simpático peón de obra; y Nuts, el jefe de cons-

trucción; aparte, el plantel de peones que te aplaudirán cada vez que hagas algo correctamente.

Cuando al principio del comentario ha sido utilizada la palabra "interactivo", es por la simple razón de que el niño, solamente utilizando el ratón, va a poder dirigir la máquina que vaya a elegir,





## LAS CUATRO MAQUINAS

Este es el menú en el que vamos a poder elegir la máquina que queremos controlar en ese momento. El objetivo va a ser convertirnos en unos verdaderos genios de cada una de las cuatro.



pulsando sobre los tres botones que hay a su disposición, el de girar a la izquierda, el de torcer a la derecha y, cómo no, el de accionar la máquina.

## LOS CUATRO CACHARROS

Cuatro son las máquinas que vas a poder



controlar, cada una con un nombre y una función específica y, dependiendo de la que elijas, así serán las misiones que te encargarán tus compañeros.

Con Eddie, la excavadora, la misión principal va a ser la de llenar un camión de arena, aunque podrás realizar otra serie de objetivos. Billy, el Bulldozer, va a servir, sobre todo, para alisar y limpiar de escombros la zona de trabajo, e incluso para hacer más de una trastada como aplastar el coche del jefe de construcción.

Melvin, la apisonadora, es, sin duda, una de las máquinas más divertidas de manejar, no sólo nos van a dar la oportunidad de alisar el asfalto recién puesto, sino que también tendremos que hacer diversos zumos para nuestros amigos aplastando frutas de toda clase, desde uvas, hasta sandías, curioso, ¿no? El último de los armatostes que vamos a manejar es Ruby, la grúa de demolición. Ruby tiene una gruesa cadena, de la que cuelga una piedra enorme, con la que vamos a tener que derribar una serie de edificios (algunos habitados y otros no), e incluso jugar a los bolos y hacer un pleno.

El objetivo del juego va a ser convertirnos en maestros de todas y cada una de las

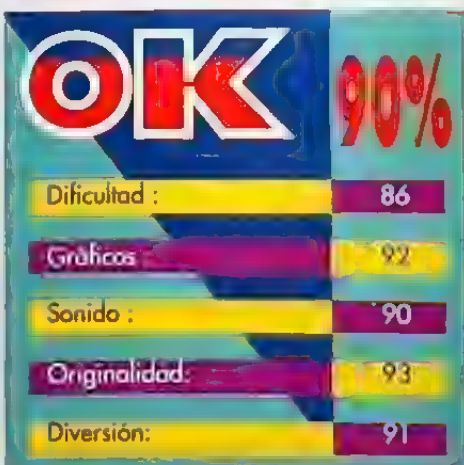
máquinas, cosa que no será muy difícil si seguimos las instrucciones de Dizzy, Nuts y Bertha.

## VIDEO TOTAL

Kids on Site destaca por ser casi una película interactiva, en la que podremos realizar de todo sin temor a perder una vida o hacer algo irremediable.

Los sonidos digitalizados y las voces han sido muy cuidados, al igual que los gráficos, que, al ser en su totalidad vídeos, ya os podéis imaginar la calidad que tienen, pero si algo se echa de menos es que no haya sido traducido al castellano, ya que, Kids on Site es un programa educativo con el que van a jugar niños de seis años en adelante, y no todos son bilingües, o al menos eso es lo que creemos.

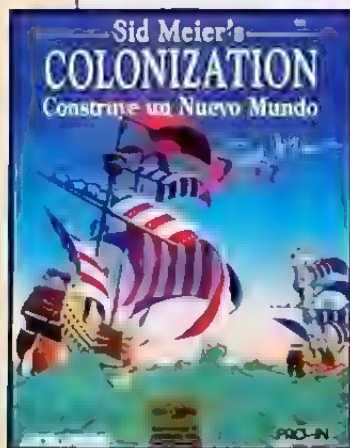
CARLOS F. MATEOS





## COLONIZATION CD

- NOMBRE: COLONIZATION
- COMPAÑIA: MICROPROSE
- DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.



El genial juego de estrategia y exploración diseñado por Sid Meier aparece en formato CD-ROM para liberar nuestro disco duro de la tremenda carga de megas que suponía disfrutar del programa.

Colonization es la consagración de un programador que ha ido dejando una estela de éxitos, entre los que figuran Civilization, que sigue el mismo estilo del juego en cuestión, Railroad Tycoon, un genial simulador ferroviario, Pirates y el simulador F-19 Stealth Fighter.

Tu misión en Colonization va a ser descubrir el Nuevo Mundo y construir una nación próspera en sus tierras para así hacerlo territorio de tu corona.

Puedes representar a las naciones europeas más sobresalientes de la época, como son España, Inglaterra, Francia y Holanda.

Aprende a tratar con las tribus indígenas que moran la zona, a entablar alianzas con las colonias adversarias para un provecho mutuo, a infiltrarte en territorio enemigo para obtener información valiosa, e incluso enfrentarte en cruentas batallas contra los conquistadores de otros países.

El objetivo una vez creada la ciudad será conseguir la independencia y así proclamarte como virrey de la colonia recién creada y dueño de todas las tierras lindantes.

Colonization CD no añade nada nuevo a la versión de disquetes, siendo el mismo buen producto que salió meses atrás. Sin embargo, aporta algunas novedades, aunque no directamente en el juego son:

- La posibilidad de jugar desde el CD-ROM, lo que, si bien nos ahorra una buena parte de megas ocupados en nuestro disco duro, ralentiza un poco la acción, pues el ordenador tiene que estar leyendo casi continuamente de la unidad para conseguir los datos necesarios, dejando totalmente parada la partida.

- La capacidad de instalar íntegra o parcialmente el programa, siendo esta opción la más aconsejable para todos los lectores que tengan un ordenador lento, pues, aunque ocupa disco duro, hace mucho más rápido el acceso a los datos, y precisamente velocidad es lo que se necesita en estos casos. Si escoges instalarlo completamente, no necesitarás para nada el CD-ROM, ya que todos y cada uno de los accesos que el ordenador haga a las bases de datos del programa, los va a hacer directamente al disco duro. Si, por el contrario, optas por la segunda opción, que es instalar solamente una parte, necesitarás tener el CD-ROM en tu unidad lectora, pues de vez en cuando necesitará leer datos que no han sido copiados al directorio de tu disco duro. Colonization es un genial juego de estrategia y exploración que nos mete directamente en la piel de Cristóbal Colón o Magallanes, para revivir sus hazañas.



## BATTLE CHESS COLLECTION

- NOMBRE: BATTLE CHESS COLLECTION
- COMPAÑIA: INTERPLAY
- DISTRIBUIDOR: ARCADIA



Arcadia trae a nuestras fronteras un genial pack que incluye los cuatro juegos de ajedrez que tan famosa han hecho a la compañía Interplay. Clásicos entre los clásicos, estos cuatro productos ajedrecísticos han conseguido el renombre que tuvieron en su momento, gracias a la originalidad que ya poseían, pues las piezas, en vez de ser estáticas y clásicas, son personajes que se mueven por el tablero y pelean entre sí cada vez que una de las piezas come a otra. El primero que salió del cuarteto fue Battle Chess, que, siendo en un principio para los ordenadores Amiga, con un despliegue gráfico y sonoro hasta entonces nunca visto, hizo verdadero furor en los PC y compatibles, dada su mayor expansión entre los usuarios e informáticos. Los gráficos en VGA eran los más detallados que se habían visto hasta el momento y los sonidos, aunque fueran por altavoz interno, ofrecían una calidad más que respetable. Pero lo que más sobresalía del juego eran las divertidas escenas de muerte para cada una de las piezas, pues variaban en función de qué pieza luchaba contra otra. Casi al cien por cien, todos los que tuvimos la oportunidad de disfrutar de este juego, incluido aquí el que escribe, empezamos una partida con la simple intención de ver morir a las piezas, y no para jugar al ajedrez, que de eso se trataba. Dado el éxito de Battle Chess, Interplay se atrevió con el ajedrez chino y, bajo el nombre de Battle Chess II, sacaron a la venta otro producto que, siguiendo la misma línea, nos ofrecía una interesantísima y nueva sensación frente a un tablero de ajedrez chino. Tanto las piezas como los movimientos habían variado completamente, así que teníamos que empezar desde cero.

Como no, los gráficos VGA, los sonidos mejorados y las divertidas escenas de lucha fueron las que alzaron también el éxito, aunque un poco más discretamente a este Battle Chess II. Algún tiempo más tarde, y viendo que la capacidad de las computadoras avanzaba enormemente, Interplay decidió programar una nueva versión del ya mítico Battle Chess, esta vez, añadiéndole gráficos SVGA, a todo nivel de detalle y con un sonido increíble, gracias a las tarjetas de sonido ya disponibles fácilmente. Tanto los que ya tenían el clásico, como los que lo veían por primera vez, se quedaron maravillados ante tal derroche gráfico e imaginativo. Battle Chess SVGA fue otro tanto para Interplay.

Y por último, Battle Chess 4000, también en SVGA, nos ofrecía una nueva sensación, ya que, aunque el juego era el clásico de ajedrez y el sistema de programación el mismo, las figuras habían sido ambientadas en el futuro y así un nuevo abanico de peleas ridículas se abría ante nosotros.

Pues ahora Interplay ha decidido que todos aquellos que hayan llegado tarde al mundo de los ordenadores y no hayan podido conseguir ninguno de estos productos, no se queden atrás y adquieran este genial pack.





## WHIZZ

- NOMBRE: WHIZZ
- COMPAÑIA: FLAIR
- DISTRIBUIDOR: ERBE

Al igual que ha pasado con Rally Championships, que ha sido versionado al formato CD-ROM, con gran éxito por cierto, también han convertido otro de sus productos que salió casi al mismo tiempo, pero con una teoría de juego totalmente diferente.

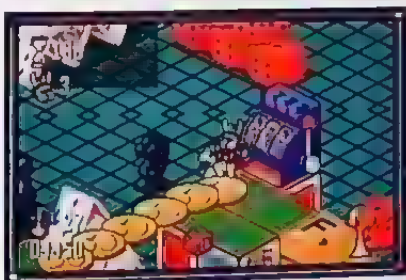
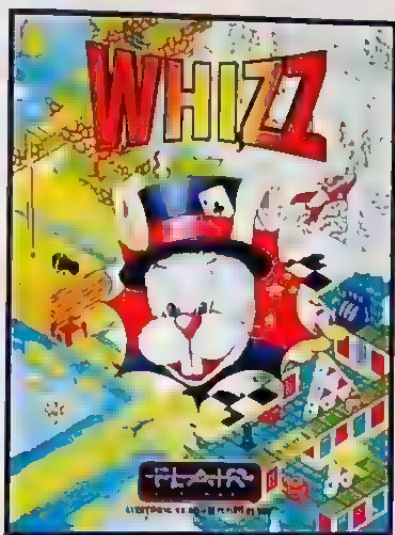
Whizz es un genial juego de plataformas tridimensional, en el que controlamos al conejo que siempre llegaba tarde en el cuento de Alicia en el país de las maravillas. Mientras disputaba una reñida carrera de globos aerostáticos contra Billy la Comadreja, sufrió una de las trampas de éste último, cayendo en un lugar desconocido para él. Ahora debía escapar de aquel extraño lugar para encontrar su globo perdido y así continuar la carrera que debía ganar. De nuevo el tiempo estaba contra él.

A través de escenarios tan diversos como bonitos, nuestro protagonista va a tener que eludir los ataques de los más variopintos enemigos que pueblan el lugar. Desde un bosque, irá a parar a juego-landia y, desde allí, a las tierras heladas que te llevarán a la playa con sus caracolas y sus piratas.

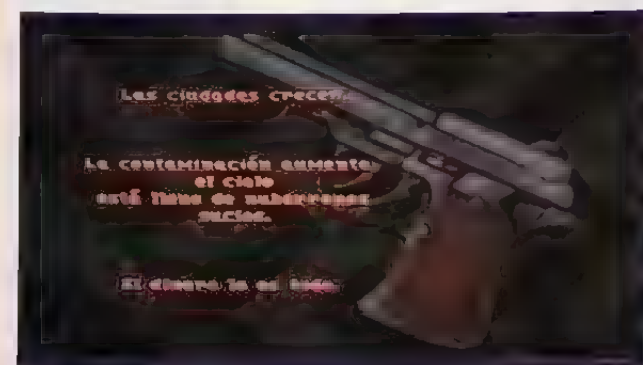
El juego ha sido creado recordando viejas leyendas que salieron en su momento para los ordenadores de 8 bits. Batman, Head Over Hells, Movie, Knight Lore, Gun Fright y tantos otros que usaron la técnica Filmation, vuelven a nues-

tra cabeza mientras vemos este genial arcade de plataformas. Whizz en su versión de CD-ROM añade como principal novedad la de tener una excepcional música en formato de CD-Audio, que nos introduce mucho más en la acción del juego, lo cual es de agradecer, ya que va variando en función de la fase que atravesemos.

Whizz echa una mirada al pasado, dándonos la oportunidad de volver a disfrutar con un genial arcade de plataformas en su más puro estilo, como hacía mucho tiempo que no habíamos visto.



## DREAMWEB



- JUEGO: DREAMWEB
- COMPAÑIA: EMPIRE
- DISTRIBUIDOR: ARCADIA

La tela de los sueños.

Un lugar al que todos vamos cada noche y nadie sabe donde está. Este místico lugar es vigilado por los señores de los sueños y en estos momentos se encuentran en grave peligro, pues la tela está a punto de quebrarse debido a que siete monjes de la oscuridad quieren

apoderarse de ella y, para ello, están utilizando toda su magia disponible. Tu nombre es Ryan y has sido elegido para acabar con los siete monjes que se han encarnado en siete humanos diferentes. Tu misión será acabar con ellos para devolver la tranquilidad a los sueños de todos los humanos.

Este es más o menos el argumento de esta genial aventura gráfica, que, aunque no llama demasiado la atención por sus gráficos, sí lo hace por su argumento y esta versión de CD-ROM mejora en mucho a la de disquete en su sonido, ya que todas las voces, además de ser perfectamente digitalizadas, han sido dobladas al castellano, además del texto, lo que, sin duda, es ya un aliciente para jugar la aventura de principio a fin. Otro de los puntos álgidos de la nueva versión es la música, que en su formato de CD-Audio, ofrece una calidad extrema. Los gráficos y escenarios del juego no han variado en absoluto y, sin llegar a ser fabulosos, cumplen perfectamente su cometido.

Pero la mejora que ofrece Dreamweb en formato CD-ROM, con respecto a la versión de disquete, es el tremendo ahorro de disco duro que eso supone, ya que al poder instalarlo parcialmente, no tenemos por qué ocupar la mayoría de nuestros escasos megas, sino que manteniendo el CD-ROM en el lector, podemos jugar perfectamente, sin que eso suponga una ralentización de la acción, ya que cada una de las situaciones se cargan por adelantado y no en el momento en que ocurren.

Un punto negativo que tienen las dos versiones es su excesiva dificultad, pues el sistema de juego es tremendamente complicado, al tener que escudriñar todos los rincones de cada una de las pantallas, en busca de un objeto que nos sirva y que, a veces, es tan grande como dos pixels.

Dreamweb es una genial aventura gráfica, que, si bien no llama demasiado la atención durante las primeras partidas, sí lo hará una vez que nos adentremos en la trama y vayamos descubriendo los entresijos de una de las mejores historias que se han escrito para el ordenador.





## MASTER OF MAGIC



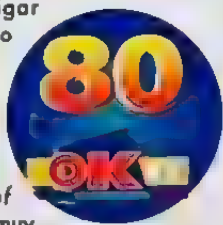
- NOMBRE: MASTER OF MAGIC
- COMPAÑIA: MICROPROSE
- DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

El último producto de la serie de juegos de estrategia de la casa Microprose que ha salido al mercado es *Master of Magic*. Ahora se nos ofrece esta estupenda versión en CD-ROM, que es totalmente jugable desde el mismo por lo que la excusa de que ocupa espacio en el disco duro ya no se podrá utilizar.

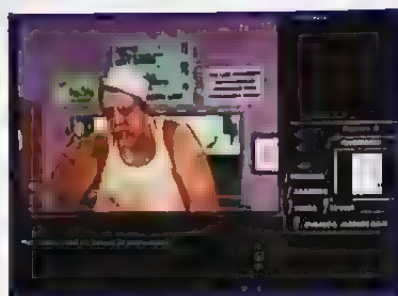
En *Master of Magic* asumes el papel de un poderoso mago que busca transformarse en el gran maestro de los magos de todo el mundo, incluido el desconocido para el hombre. Antes de empezar tienes que definir perfectamente las características de tu mago como son la raza, el tipo de magia que utilizará, los hechizos iniciales que poseerás y hasta el color de tu bandera.

Una vez que empecemos la acción, dispondremos de una pequeña ciudad, que ya dispone de algunos edificios importantes como lo son las barracas, tan necesarias para la construcción de soldados. Nuestras primeras tropas tendrán la importantísima misión de investigar los alrededores de nuestra ciudad en busca de ruinas abandonadas y de la localización de las ciudades enemigas. Más tarde, tendremos que crear enormes armerías y escuelas militares para poder crear unidades militares más poderosas como son los paladines, los minotauros o las tortugas dragón. El tipo de edificios y de unidades militares posibles dependerá de la raza que comandemos, aunque es posible conquistar ciudades de otras razas adquiriendo todas sus ventajas.

Si todo lo anterior son los ingredientes perfectos para todo un primer plato, la posibilidad de investigar hechizos e incluso intercambiarlos o robarlos en las ruinas le da un toque mágico especial que hace de *Master of Magic* un juego muy especial.



## UNDER A KILLING MOON



- NOMBRE: UNDER A KILLING MOON
- COMPAÑIA: U.S. GOLD
- DISTRIBUIDOR: DRO SOFT

Todos habréis tenido alguna que otra noticia acerca de este "juego", dicho entre comillas, porque más que un juego es una película interactiva, en la que tú vas creando el guión.

Desde que *Under a Killing Moon* salió a la venta (de eso hace solamente algunos meses), el éxito rotundo del producto ha hecho posible la realización de una nueva edición que ha sido completamente traducida al castellano, a nivel de textos, lo cual ayuda enormemente a los que no tengan un nivel de inglés medio-alto, que es lo que este producto precisa.

Como novedades más sobresalientes, con respecto de otros juegos, *Under a Killing Moon* ofrece: primero, un completo menú de acciones que nos permite hacer casi cualquier cosa; segunda, la posibilidad de elegir el estilo de conversación que queremos llevar cuando hablemos con algunos de los personajes que pueblan la ciudad; y, tercero, una serie de partidos grabados, que, divididos en los siete días en que sucede la acción, nos llevan del principio de la

aventura hasta el final, para que, si te quedas atascado en un momento particular y te ves imposibilitado para seguir, puedas continuar tus pesquisas sin ningún problema.

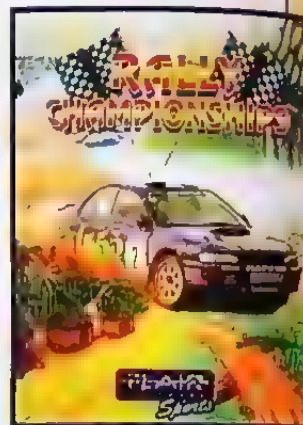
*Under a Killing Moon* crea una nueva filosofía en el estilo de diversión por ordenador, que, sin ninguna duda, muchos van a seguir.



## RALLY CHAMPIONSHIPS

- NOMBRE: RALLY CHAMPIONSHIPS
- COMPAÑIA: FLAIR
- DISTRIBUIDOR: ERBE

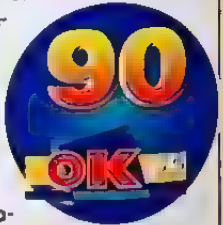
Seguramente, todos los que frecuentéis los salones recreativos habréis visto una máquina de carreras de coches, un poco antigua ya por cierto, que todos conocían como Carlos Sainz, aunque no



tuviera ese nombre.

Dicho juego, ofrecía un nuevo punto de vista en este estilo de juegos, ya que, en vez de disputarse las carreras en primera persona, cosa que había venido ocurriendo desde siempre, los creadores de la máquina eligieron una original y excepcionalmente realizada vista exterior y tridimensional, que nos daba una mayor sensación de velocidad y vértigo.

Volantazos, frenazos, derrapes, saltos y giros bruscos estaban a la orden del día en este juego y, de hecho, debías hacerlos, pues las carreteras que habían sido diseñadas eran de los más intrincado que se podía imaginar uno. Otra de las novedades que ofrecía con respecto a las máquinas clásicas era el copiloto, pues cada vez que llegáramos a una curva peligrosa, una flecha aparecía delante del coche señalándonos la dirección que tomaba el desvío y haciéndonos más fácil la maniobra. *Rally Championships* es uno de los mejores simuladores de carreras automovilísticas que han sido programados hasta el momento para PC y compatibles. Siguiendo la misma línea de la máquina recreativa, *Rally Championships* nos da la oportunidad de controlar los mejores coches deportivos del momento, para alzarnos con el título de campeones mundiales de automovilismo todoterreno. La versión para disquetes salió hace ya algunos meses y ahora ha sido creada la versión de CD-ROM, con las mejoras que eso conlleva. Una serie de videos, totalmente novedosos y la liberación de megas del disco duro, son las mayores innovaciones que este nuevo formato del *Rally Championships* nos ofrece. Desde el resbaladizo hielo de las carreteras escandinavas, hasta la misteriosa jungla brasileña, pasando por el desierto africano, nada será obstáculo para disputar la mayor y más apasionante carrera del momento, y teniendo a ti al volante.





## CYCLONES

- NOMBRE: CYCLONES
- COMPAÑIA: SSI
- DISTRIBUIDOR: DRO SOFT

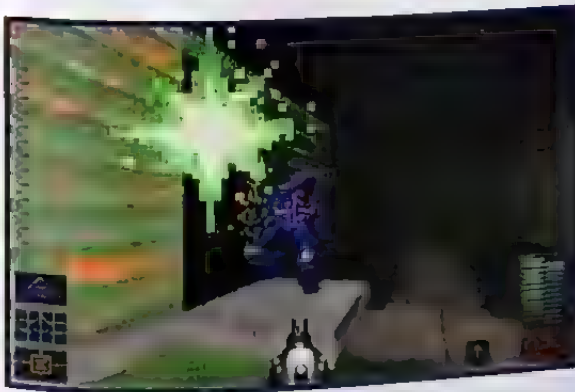
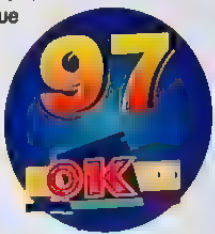
Podríamos decir que *Cyclones* es la incursión de SSI en el mundo

de los juegos tipo Doom, pero la cuestión es que el producto del que estamos hablando tiene el suficiente carisma y diversión como para alzarse como uno de los mejores que se hayan creado

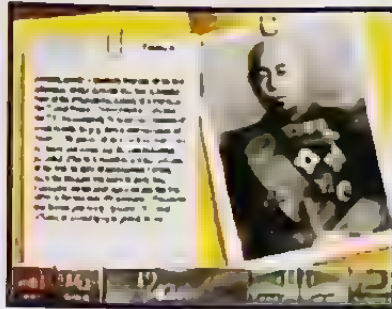
hasta ahora. Una raza de alienígenas mutantes está intentando controlar todos los centros neurálgicos más importantes de las naciones unidas, para así, alzarse con el poder absoluto a nivel político y militar de todo el mundo. La base científica del gobierno, especializada en biomecánica y robótica-cibemética, ha creído oportuno crear un nuevo tipo de soldado, en vista de la catástrofe que se avecina; así que, aprovechando el cuerpo de uno de los mejores policías que murió recientemente en acto de servicio, han creado al más completo de los cyborg que están al lado de la ley. Por supuesto, ese policía cibemético eres tú y la misión tan peligrosa de recuperar la paz mundial que han arrebatado los alienígenas, tu objetivo, así que, ya sabes...

Como principales novedades, *Cyclones* en formato CD-ROM, cuenta con un amplio abanico de mejoras con respecto de la versión anterior de disquetes. La primera y más sobresaliente es, sin duda, la música en formato CD-Audio, totalmente marchosa y en pura tecla, que te introducirá perfectamente en el transcurso de la acción, aunque a la larga se haga un tanto repetitiva.

Los gráficos, tanto del juego en sí, como de la presentación, van a ser los mismos, con la salvedad de que entre fase y fase, aparecerán unas secuencias de video introductorias al nivel, en el que te serán explicadas los objetivos a conseguir, además de un mapa de la zona. Tres van a ser los personajes que formen el grupo informativo. La presidenta de la organización, que te dará los informes generales acerca de la situación con los mutantes, el comandante de las fuerzas armadas, que te explicará el nivel armamentístico del enemigo en esa zona y, por último, la técnica en comunicaciones que te dará el mapa y los entresijos de la zona a explorar. *Cyclones* CD es uno de esos juegos en los que, aunque a simple vista parece muy complicado, bastan unas partidas para hacerte con el manejo y descubrir una pequeña maravilla de la programación.



## 1942



- NOMBRE: 1942
- COMPAÑIA: MICROPROSE
- DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Microprose ha querido crear, para todos aquellos amantes de la aviación de todos los tiempos, que a la vez lo son de la informática, los ordenadores y los productos multimedia, un nuevo producto en el que se incluyen dos apartados realmente interesantes. Por un lado, el simulador de vuelo bélico 1942, juego que salió hace dos o tres meses y que tenía una calidad gráfica y sonora extrema, y, por otro lado, una extensa base de datos interactiva, con toda clase de datos acerca de los aviones de la Segunda Guerra Mundial: desde tácticas de ataque, bombardeo y maniobras aéreas, hasta los tipos de aeroplanos que utilizaba cada uno de los bandos, con sus partes y armamento descritos detalladamente. Además, y para añadir un poco más de sensación multimedia, Microprose ha incorporado una serie de videos (tomados del mismo juego o digitalizados a partir de antiguos documentos cinematográficos de la época) a todas y cada una de las opciones. La base de datos interactiva habrá que ejecutarla desde el entorno Windows, mientras que el simulador deberá ser jugado desde MS-DOS.

1942 es un muy buen producto para todos los que no hayan adquirido con anterioridad el simulador que tiene el mismo nombre, pues, para el que ya lo tuviera, esta nueva edición perderá parte de su encanto.



## CORAL REEF

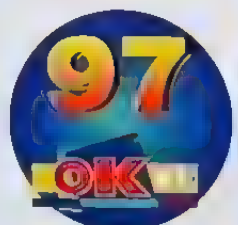
- NOMBRE: CORAL REEF
- COMPAÑIA: MAXIS
- DISTRIBUIDOR: DRO SOFT

*Coral Reef* es un genial producto multimedia que nos introduce en los misterios del casi desconocido en su totalidad mundo submarino. A partir de ahora vamos a poder convertirnos en Jacques Cousteau y, a bordo del Calypso, hacer expediciones por todos los rincones del fondo marino, y así conocer la fauna y la flora que por allí habitan.

Entre las características más notables que este producto presenta, están las 134 películas, producidas por los creadores de los documentales NOVA, más de 800 imágenes de los fondos marinos más espectaculares, tomadas por los fotógrafos con más renombre del momento y cerca de dos horas y media de música y narraciones para amenizar las pantallas.

El programa se instala y ejecuta bajo entorno Windows, lo que significa una mayor simplicidad y facilidad de manejo, gracias a los menús y ventanas que utiliza en todo momento.

Si del mundo marino solamente conocías lo que habías visto en la playa durante tus vacaciones y querías conocer mucho más, éste es el momento y el producto que esperabas. *Coral Reef* te va a permitir conocer mucho más acerca de la vida marina, de su procreación, lucha, muerte y, en definitiva, convertirnos en unos expertos del mar.





- OK Tricks & Tracks: DRAGON LORE
- Tipo: AVENTURA ARCADE
- Compañía: MINDSCAPE
- Distribuidor: PROEIN, S.A.

# DRAGONES DE LEYENDA



Ha llegado tu decimoctavo cumpleaños y el que creías tu padre te ha confesado toda la verdad. Eres descendiente de un Caballero del Dragón y tienes el deber de seguir su estirpe y proclamarte como heredero del puesto.

**C**omienzas tus andanzas en la granja de tu familia adoptiva. Tu padre te dice que ya es hora de ordeñar a la vaca, así que tendrás que buscar un recipiente que sirva para tal hecho.

Sal de la granja y dirígete todo lo que puedas a la derecha.

Llegarás a la zona de pasto de vuestra vaca. Allí encontrarás un hueso que recogerás. Vuelve hasta donde estaba el perro con el que te has cruzado antes y dale el hueso: te dejará el camino libre. Entra en el recinto y encontrarás un cuenco, idóneo para la labor de ordeñar a la vaca. Vuelve a la granja y dáselo a tu padre, que te dirá que vayas a por la vaca.

Mira en la carreta y encontrarás una vieja espada. Date una vuelta por la casa y encontrarás un martillo. A conti-





nuación, entra en la casa y recoge la armadura de cuero, que te pondrás, la cantimplora, la piedra, el sulfuro, el bastón, el escudo y la cuerda.

Vete ahora por el lado contrario y, una vez que llegues al recinto con el lago, entra y usa la cuerda para enlazar a la vaca, y llévala a la zona de pasto para, una vez allí, anudarla al árbol y que no escape.

Vuelve de nuevo a la granja, donde tu padre te revelará toda la verdad.

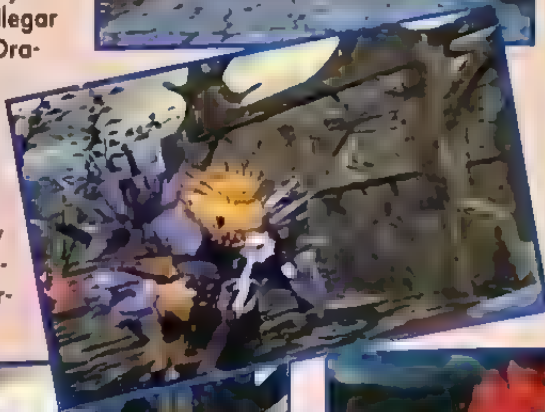
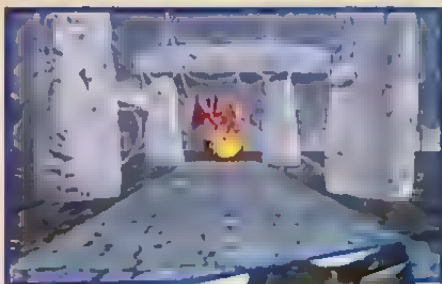
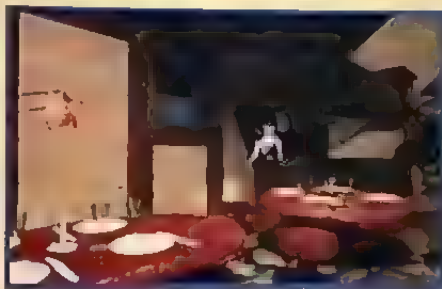
### LA AVENTURA COMIENZA

Por fin descubres que los que creías tus padres son en realidad adoptivos y que en vez de ser un humilde granjero, eres un futuro Caballero del Dragón con una peligrosa misión por delante: la de recuperar el castillo Von Vallenrod y vengar a tu padre, muerto por una traición de Diakonov, el Caballero del Dragón Negro.

Tu padre te entregará el anillo Von Vallenrod y un silbato de ultrasonidos.

Dirigete, de nuevo, hacia la izquierda, pero esta vez sobrepasando el lago. Encontrarás un perro que te obstaculiza el camino. Usa el silbato y se apartará de tu camino, pudiendo llegar al santuario de los Caballeros del Dragón. Entra por la calavera de la izquierda y conseguirás una llave de latón.

Ve ahora hacia la calavera de la derecha, donde descubrirás una verja cerrada. Usa la llave y llegarás a un corredor con un esqueleto que te atacará. Usa el mar-



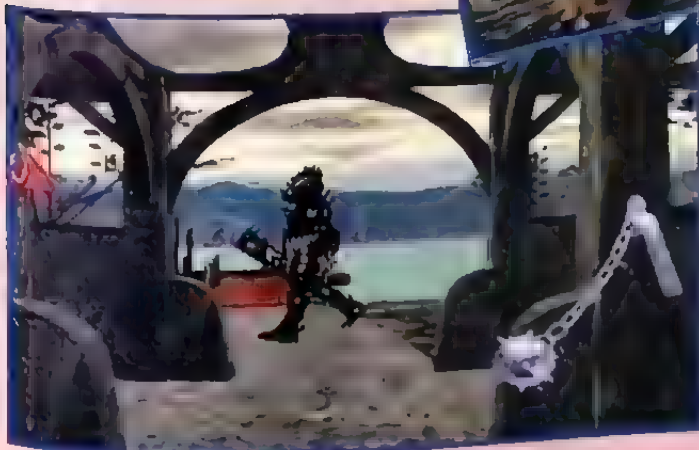
tillo para acabar con él, pues la espada pasa por entre sus huesos y casi no le haces daño.

Una vez vencido, camina por el pasillo, fijándote en la pared de la derecha. Cuando veas un ladrillo fuera de su sitio, apriétalo y verás cómo una enorme piedra se echa encima de ti. Después de haberla esquivado, recoge la llave que hay entre sus pedazos, pues la necesitarás para abrir la verja del fondo. Entra por el pasadizo y te encontrarás ante una puerta que solamente podrá ser abierta con el anillo Von Vallenrod. Entrarás en un mausoleo, con un ataúd en el centro que guarda los restos de tu padre.

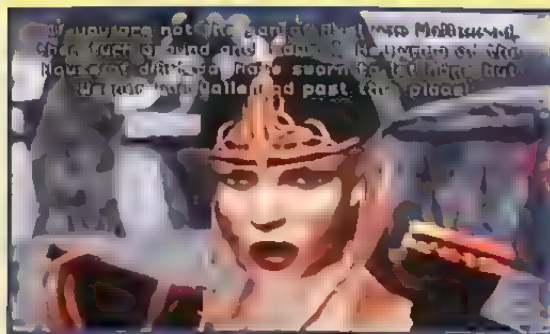
Enséñale el anillo al dragón que lo custodia y éste te dará un pergamino con el hechizo de abrir puertas, además de la explicación pertinente.

Vuelve tus pasos hacia el exterior y sigue hacia adelante. Te encontrarás con uno de los Caballeros del Dragón que te explicará algo que debes llevar en mente durante la aventura. Existen trece Caballeros del Dragón, además de ti. Si quieres proclamarte como tal, tendrás que medir tus actos, de manera que vayan hacia la sabiduría o la fuerza. Tú decides, pero cada uno de los caballeros cree en uno de los dos extremos. Si te votan unos, no te votarán otros, así que deberás encontrar el equilibrio justo para que al menos seis voten a tu favor.

En la cueva que hay en la zona posterior, una puerta cerrada no te deja pasar y para poder usar el hechizo que







tienes, antes debes encontrar el libro. Fíjate en la pared y verás que hay una zona más débil. Usa el martillo y encontrarás el libro, al que añadirás el pergamino. Usa el hechizo.

Sigue hacia adelante y llegarás a un alto en el camino donde está la posada que regentan George y Albert. Habla con ellos varias veces y al final te dirán que, para saldar una deuda que tiene tu padre adoptivo con ellos, deberás hacer un trabajito.

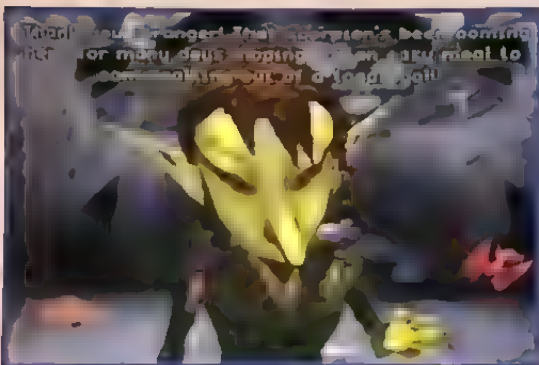
Te proporcionarán un cazo, que tendrás que llenar con resina de dragón. Ve hacia la cueva que está en frente de la posada, con la espada en la mano. Al entrar, te atacará un enorme insecto con el que acabarás. Ve hacia la parte más interna de la cueva y usa el cazo en la resina. Vuelve a la posada y entégales la resina.

Estos a cambio te entregarán otro hechizo, el de bola de fuego, una maza y una cuerda. Añade el pergamino a tu libro y utilízalo con la tela de araña.

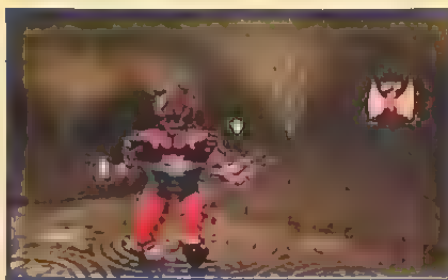
## UN ENCUENTRO CON DIAKONOV

Habla con él, quien te retará a seguir en tu búsqueda e invocará a un enorme monstruo armado, con el que acabarás, usando la maza.

Regístrale y encontrarás el remo de la barca. Usalo y podrás llegar a la otra



orilla, donde hablarás con otro caballero. Al final de este camino, llegarás a una zona con una planta carnívora. No luches con ella, ya que es invulnerable; por el contrario, recoge la calavera que hay a su lado y únala a la cuerda. Ahora, lanza este gancho improvisado a la rama que hay sobre la planta y pasarás por encima de ella, encontrando a



otro caballero. Llegarás a una ciudad de gnomos, con otro Caballero del Dragón custodiándola. Cruza el puente de madera y llegarás a una fuente con tres caminos alternativos, además de por el que has venido. Coge el que está más a la izquierda y llegarás a una casa improvisada en el tronco de un árbol. Allí vive una maga que te dará, si hablas con ella, una tuerca. Sube por la escalera de caracol y llegarás a sus aposentos, donde podrás recoger un pañuelo.

Vuelve a la fuente y moja el pañuelo. Póntelo en la cara y toma el camino que hay a continuación, con lo que llegarás a un bello jardín con tres tipos de flores. Toma un ejemplar de cada una y



tu libro. Métete en otra casa y, mirando en su armario, encontrarás una poción. Sal de allí y bébetela, volviendo a tu tamaño original.

Toma el camino que te faltaba de los que tiene la fuente y llegarás a un pantano. Dale una manzana al monstruo que hay delante de ti y utiliza el gancho con el palo que había detrás de él. Accederás a la cabaña que hay en el centro del pantano. Una bruja te dará una llave. Sal de allí y vuelve al jardín, tomando el camino que tiene hacia la izquierda. Así, llegarás a una casa con un mecanismo de tuercas y palancas que está estropeado.



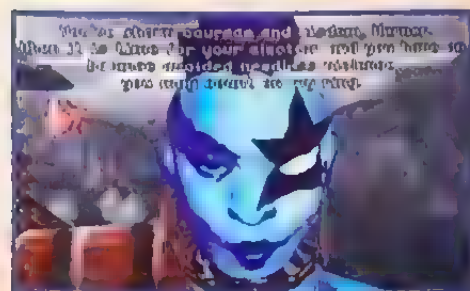
## DENTRO DEL LABERINTO

Ajusta la tuerca que tú tenías con las demás y, en la pared de al lado, usa en lo que parece tener forma de puerta el hechizo de disipar magia. Una vez allí, entrarás en el laberinto de Fujitomo, un Caballero del Dragón ahora muerto. Si consigues su anillo, tendrás un voto asegurado.

Primero, ve todo lo que puedas hacia la izquierda y, usando la llave en la puerta, llegarás a una sala con un balancín y dos cofres, uno de oro y otro de plata. Ten cuidado, pues si coges el de oro, que es el que está más cerca de ti, caerá el de plata al vacío y ése es precisamente el que nos vale.



Por ahora no toques nada de esta estancia. Vuelve al último cruce por el que has pasado y toma el camino de la derecha. A continuación, de nuevo hacia la izquierda y toma uno de los cubos. Vuelve al último cruce y ve hacia la derecha. Entrarás en una sala con un Caballero del Dragón y una antorcha. Coge esta última y vuelve al comienzo del laberinto. Ahora, encamínate constantemente hacia la derecha, hasta que aparezca un pozo. Llena el cubo de agua y sal del laberinto. Pon el cubo lleno sobre la palanca y la verja, antes infranqueable, se abrirá, permitiéndote el paso. De nuevo, la habitación con el balancín, pero ahora en el lado del cofre de plata. Recógelo y vuelve a la habitación de los cubos, esta vez para atravesar la puerta que hay enfrente. Así, llegarás al cofre donde descansan los restos de Fujitomo. Coloca el cofre sobre sus manos y conseguirás el anillo. Ahora, utiliza la

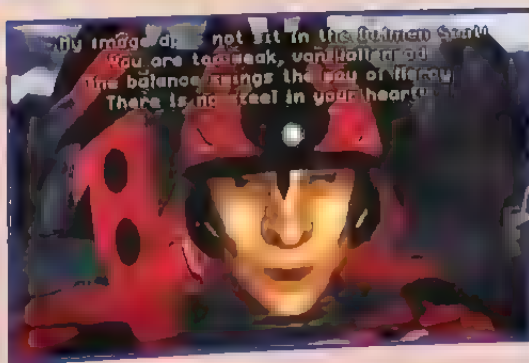


antorcha en la zona oscura que hay a los pies del ataúd, saliendo al otro lado de la casa.

## CAMINO DEL CASTILLO

Enfrente de ti hay un enorme vikingo, también Caballero del Dragón, que te ofrecerá su voto, a cambio del diamante de un dragón-pato. Ve hasta el río que hay al lado y zambúllate en él.

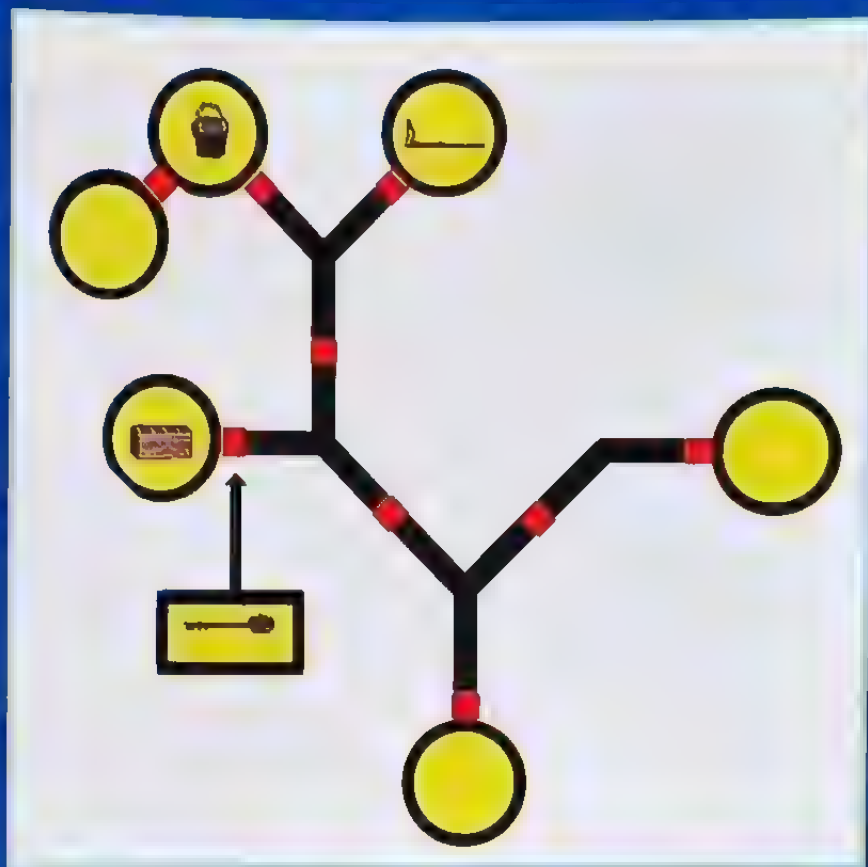
Un enorme pez te tragará. En sus tripas, encontrarás una piedra preciosa. Cógela y utiliza cualquier arma contra sus entrañas, provocando que te escupa. Sigue por la ladera del río, hasta llegar a una cascada que deberás atravesar.



taña con un Stonehenge en su cima. Sube por la ladera y, una vez que llegues a la parte superior, otra Caballero del Dragón, amiga de tu familia, te retará a una pelea amistosa. Rehúsa su ofrecimiento y ella, a cambio, te dará un pico, que te servirá para derribar el mon-

## EL LABERINTO DE FUJITOMO

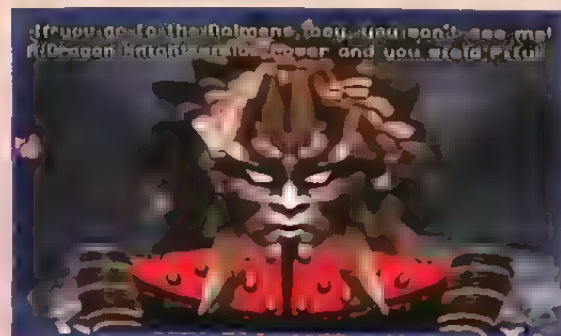
Este es el esquema del laberinto por el que tienes que moverte para conseguir el anillo de Fujitomo. Fíjate en todo momento en la posición en que te encuentras antes de dar un paso erróneo.



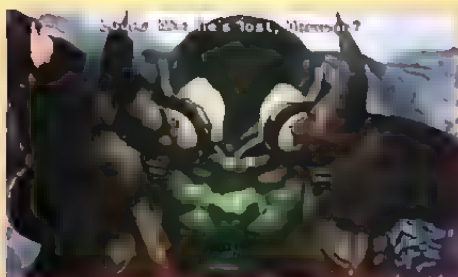
El dragón-pato estará delante de ti. Dale la piedra preciosa que encontraste anteriormente y él, a cambio, te entregará su diamante. Regálase ahora al vikingo y otro voto estará asegurado. Vuelve de nuevo hacia la catarata, pero esta vez para cruzar el lago, saltando de piedra en piedra.

Te encontrarás a los pies de una mon-

tón de escombros que te impiden el paso. Atraviesa ese camino y otra vez Diakonov saldrá a tu paso. Arrebátale su hacha y tala el tronco para utilizarlo a modo de puente. Dos ladrones se cruzarán en tu camino. Acaba con ellos y róbalos su espada y el jarrón que tenían. Tira tu antigua espada, pues ésta es mejor. Ahora, toma el camino que hay en este lado del precipicio y un guerrero con dos cabezas y cuatro brazos será el próximo Caballero del Dragón con el que nos encontraremos. Ellos nos dirán que han perdido sus jarrones y que, si los recuperamos, nos habremos ganado su voto. Por desgracia, solamente uno de los dos jarrones que les habían robado los ladrones está intacto, así







que tendrás que decidir quién quieres que te vote y quién no.

Otra verja más, esta vez abierta, y habremos llegado al castillo Von Vallenrod.

## DENTRO DE TUS DOMINIOS

Lo que antaño era un precioso palacio lleno de cosas bellas y adornos exagerados, ahora es un centro de maldad, soledad y muerte. En la primera habitación, con una esfera en el centro, no podremos hacer nada por ahora, así que continúa adelante. Un pequeño dragón custodiará el puente levadizo. Muéstrale el anillo de tu estirpe y te de-

jará entrar a la sala del trono, donde un peligroso zombie merodea. Mátale y recoge su maza. Toma la primera entrada a tu izquierda y llegarás a la capilla de palacio. Coge el agua bendita y vete hacia la parte trasera de la iglesia, llegando a los aposentos del sacerdote. Allí, recoge la Biblia y las velas. Si colocas las velas en el candelabro del altar, una zona secreta se abrirá y podrás recoger una parte del sello Von

Vallenrod. Continúa revisando cada una de las habitaciones de izquierda a derecha.

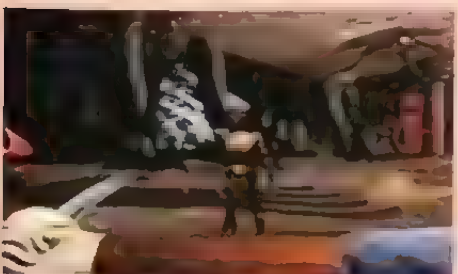
La siguiente puerta te introduce en una habitación con una rueda dentada. Entra en la primera sala y recoge la figurilla colgada en la pared. En la siguiente sala rompe la botella con la maza del zombi y coge el globo ocular que había en su interior.

El siguiente portalón te abre paso hacia una escalera de caracol.

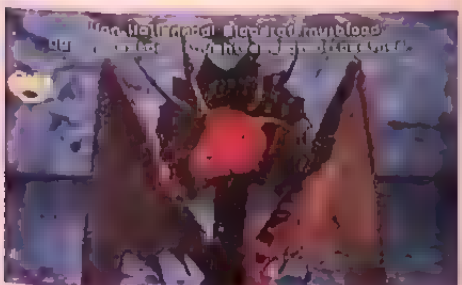
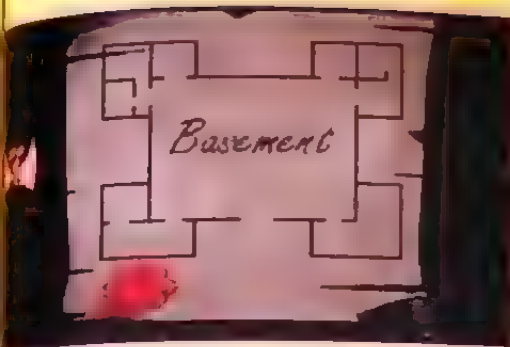
Baja por ella y encontrarás una espada de adorno, recógela y únela a un escudo que sólo tiene una, en una de las habitaciones de la sala del trono. Así, conseguirás el segundo trozo del sello.

La última de las habitacio-

nes es un dormitorio separado por una cortina de otra habitación. Pulsa sobre la chimenea y, aunque aparentemente no haya cambiado nada, atraviesa la cortina y la lámpara de la otra sala se habrá puesto a tu alcance, teniendo una llave en su interior. Usala para abrir el cofre y el último trozo del sello Von Vallenrod pasará a formar parte de tus posesiones.

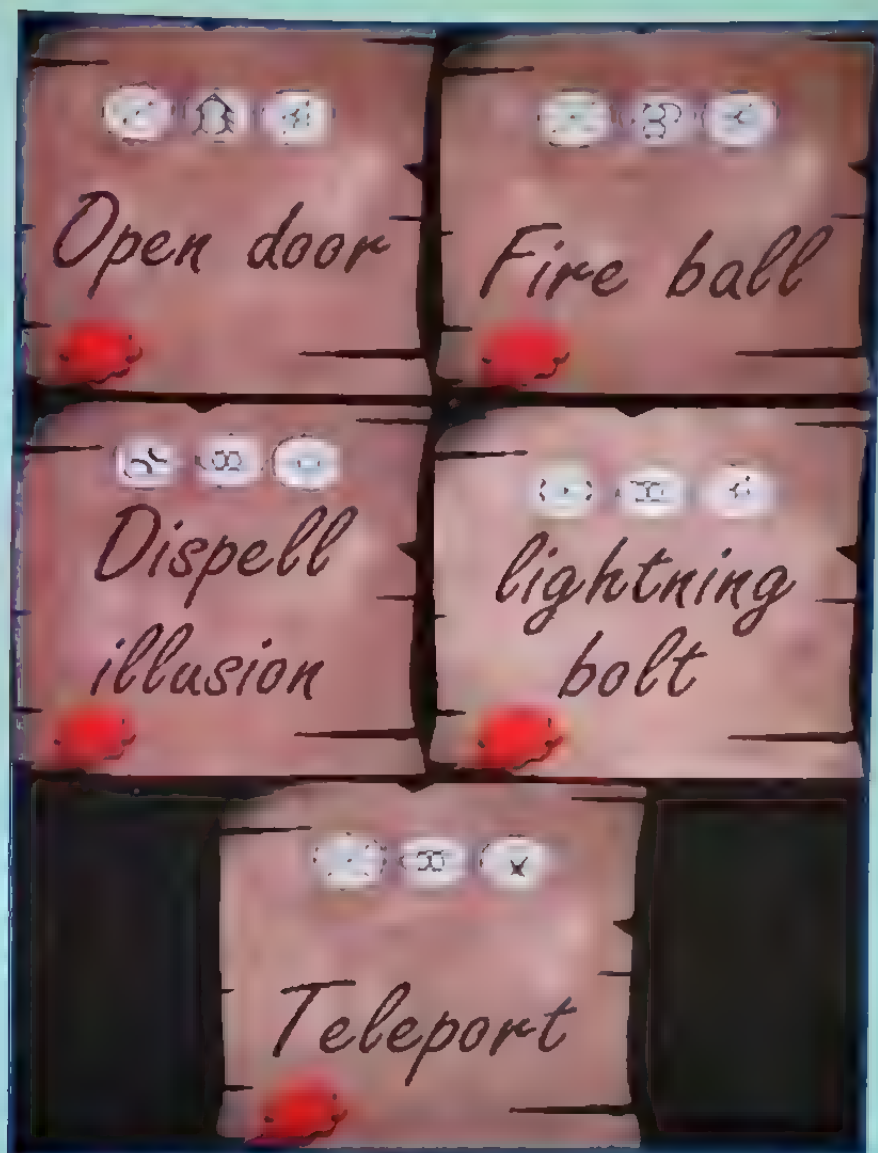






## LOS HECHIZOS MAGICOS

Estos son los hechizos que podrás encontrar durante la aventura. Añádelos a tu libro y ya podrás utilizarlos.



Une todas las partes del sello y así podrás atravesar la puerta que había al lado de la espada de adorno.

Dentro de las mazmorras, puedes elegir entre irte a derecha o izquierda. Toma la primera y verás una escalera de mano. Sube y encontrarás una llave rota. Cruza la otra puerta y llegarás a las celdas. En una de ellas, hay un esqueleto tumbado. Gira su cabeza y conseguirás otro globo ocular. Debajo de una de las mantas, encontrarás otro. En la cocina encontrarás un cucharón que más tarde te servirá en la herrería y, enfrente de allí, en el comedor, una palanca, pegada a una de las macetas.

En la puerta contigua está la habitación del herrero y, junto a esta, la carbonera. Coge uno de los sacos de carbón. Pon el carbón en la chimenea y haz fuego con la piedra, usando el sulfuro para encenderlo. Aprieta el fuelle para avivarlo. Será el momento de poner la llave encima. Una vez esté al rojo vivo, colócala en el yunque y usa el martillo que encontrarás por allí para volver a unirla. A continuación, llena el cazo de agua para enfriarla y ya habrás arreglado la llave que abre la puerta central de las mazmorras. En la herrería también podrás recoger una sierra para metales.

La siguiente estancia tiene una fuente en forma de dragón, pero está estrapeada. Tres celdas aparecen en el lado de-



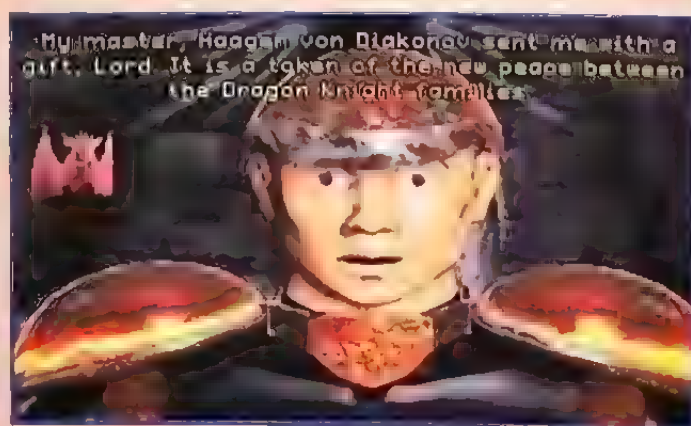
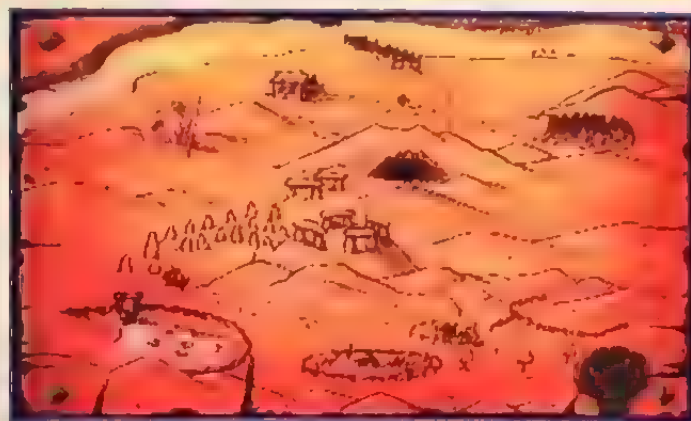
recho de la pantalla. Cuidado, pues en una de ellas hay una fenomenal espada, que cada vez que intentemos cogerla, hará revivir a un peligroso monstruo. Recoge el esqueleto de una de ellas y, con otro de los esqueletos, utilízalo, además de la Biblia, el agua bendita y la figurita alada, y así encontrarás otra llave.

Ve a la armería que está en una de las habitaciones contiguas y coloca en las dos calaveras que hay en las paredes los globos oculares que tenías, junto con otro que hay en esta misma sala.

Todas las armas de los Von Vallenrad estarán a tu alcance: una ballesta, un escudo, una espada y una llave.

En la sala de torturas que hay al lado recoge unas tenazas. Vete a la sala del estanque y coge la manivela que utilizarás en el dragón que hay en la fuente, para abrir la válvula. Vuelve al estanque, ahora vacío, y atraviesa la puerta. Llegarás a la ladera de una montaña. Ve hacia la derecha y llegarás al cubil del dragón de la familia, que se encuentra encerrado en aquel lugar debido a la magia de Diakonov. Te dará dos frascos: uno con polvos para dormir y otro, con una esencia de anulación; a la vez te pide que hagas nacer a su hijo. Para ello te da las instrucciones precisas. La siguiente sala tiene una silla de montar y una lanza. Recoge los dos.

Vuelve hasta la primera pantalla, donde la esfera y el dragón que la custodia. Usa los polvos para dormir al dragón y recoge la esfera. Vuelve a las escaleras de caracol y utiliza la esencia en el cristal que te impide subir por ellas. Llegarás a una sala con una puerta y una escalera. Sube por la escalera y acaba con el esqueleto. En la habitación contigua, encontrarás una bola de metal, dentro de una mesilla. Vuelve tus pasos hacia la habitación de la escalera y as-



ta vez atraviesa la otra puerta. Cerca de la planta hay una esfera metálica como las otras. Al fondo de esta estancia está la guardería, con otra bola idéntica. Gira por la puerta de la derecha y aparecerás en un estrecho pasillo, desde el que se puede ver el nido del dragón a la izquierda. Usa la sierra de metal en la reja y entra en el nido. Una vez que tengas el huevo de dragón ante tus ojos, usa la esfera brillante y, en ella, las pinzas. Ahora mira el huevo y saldrá el dragoncito. Llévale hasta la cueva del dragón y, allí, dale un objeto de los tuyos. Este te llevará hacia una zona secreta del castillo. En ese lugar conseguirás un frasco de la sangre de Diakonov y el hechizo de Teletransportación.

Usa el pergamino que te llevará de nuevo a la madriguera del dragón, que te devolverá el objeto que le has dado.

Vuelve al pasillo del nido y continúa hasta cruzar la puerta. Encontrarás una habitación con libros y otra esfera de metal que recogerás. La siguiente sala tiene un pájaro de hierro. Haz fuego con la piedra y el sulfuro y enciende una ramita que previamente habrás recogido de la chimenea. Usala sobre el ave y cuatro agujeros aparecerán en el suelo. Coloca las cuatro esferas y la base de la estatua se abrirá descubriendo una garra magnética.

Vuelve a la sala donde has encontrado la bola cerca de la planta y sube por las escaleras. Con la llave que tienes, abre la puerta. Entra en la habitación de los calderos y acércate a uno de ellos, usando la garra magnética, con lo que conseguirás otra llave. Sal de ahí y sube por las escaleras, donde usarás la llave para entrar en los aposentos de Addlepates, el mago de la corte.





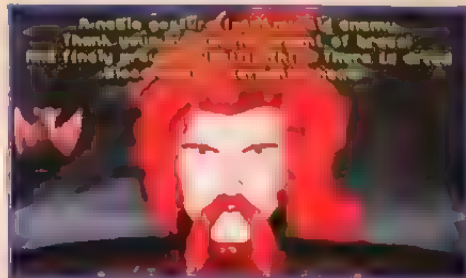
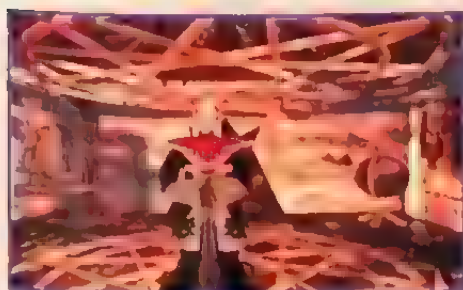
Habla con él y coloca el escudo, la ballesta y la espada de tu padre en el centro del círculo que hay en el suelo. El los hechizará. Tras eso, entra por la puerta de enfrente y sube a la torre, donde conseguirás el rubí del ataúd donde descansa tu padre. Usa el hechizo de teletransporte y viaja hasta la ladera de los Caballeros del Dragón. Entra en el mausoleo de tu padre y pon el rubí en el ataúd. A continuación, recoge la armadura y el escudo y pónelos. Teletransportate nuevamente hasta los aposentos de Addlepates que te dará la nueva misión de encontrar sangre de Diakonov y así retenerle en el círculo mágico.



Dale el frasco Addlepates te entregará un cáliz. Mira dentro y encontrarás un medallón. Diakonov aparecerá. Ese es el momento de ponerle el medallón. Diakonov, para ser liberado, te dará la estatuilla que mantenía a tu dragón prisionero. Rómpela con la maza del zombi y teletransportate a la guarida de tu dragón. Pon la silla de montar y viaja hasta la ladera de los Caballeros del Dragón, donde comenzará la

elección. ¿Quién sabe si debido a tus actos te convertirás o no en Caballero del Dragón?

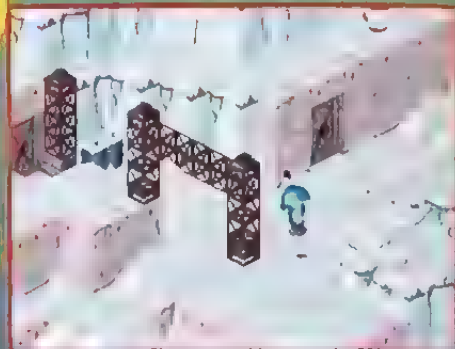
CARLOS F. MATEOS





- OK Tricks & Tracks LITTLE BIG ADVENTURE
- Tipo AVENTURA ARCADE
- Compañía ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor DRO SOFT

## UN SUEÑO MUY REAL



Sumérgete en el mundo de Twinsen, aborta los planes del Dr. Funfrack y salva al mundo de los peligros que le acechan. De los chicos de *Alone in the Dark* te presentamos una fantástica aventura que te introducirá en un escenario lleno de suspense, acción y una banda sonora que te transportará a otra dimensión.

### LITTLE BIG ADVENTURE



Aquí todo presentarme, mi nombre es Twinsen y soy un quetche, una de las tres razas de este planeta. Ahora os contaré la historia más increíble que jamás habréis escuchado. Mi historia comienza en una fría celda de un manicomio, encerrado en ella por haber tenido un sueño prohibido y haber sido traicionado. Debía escapar y averiguar la causa de mi prisión.

Atraje la atención del guardia haciendo violentos movimientos (modo agresivo). Al aproximarse, lo dejé fuera de combate, me subí a la plataforma que me condujo ante la presencia de un vigilante (izquierda) y un doctor (derecha). Rápidamente eliminé al vigilante y, posteriormente, al doctor para evitar la voz de alarma. La desaparición del doctor me proporcionó la llave que abrió la puerta al resto de la instalación. A lo lejos divisé un vigilante que pasó de largo y ya aproveché (modo deportivo) para pasar velozmente a los dormitorios del personal. Me dirigí al biombo (modo normal), me disfrazé de doctor y cogí, en las taquillas cercanas, una tarjeta de identificación y un holomapa que encontré.

Subí al piso superior, donde vi a varios vigilantes a los que, sin dejarles ni respirar (modo agresivo), eliminé sin aparentes problemas. Uno de ellos poseía la llave que me abría camino hacia la libertad.

Salté de la instalación (modo deportivo) lo más rápidamente que pude y me dirigí a la izquierda. Allí se encontraban los cubos de la basura y un rabunnie, el cual me sugirió (modo normal) que sería fácil la escapada a



# LITTLE BIG ADVENTURE



Por ahora todo parecía ser muy fácil, pero la vez de mi fiesta se había divulgado ya por toda la ciudad: había soldados, carabineros y policías por todas partes, a los cuales, con una gran agilidad, conseguí esquivar (modo deportivo o discreto). A la entrada de la ciudad encontré una trampilla que accioné (modo normal). Descendí a los alcantarillas de la

ciudad, donde encontré una caja que me permitía poder guardar todo aquello que encontraba. Ascendí de nuevo a la ciudad y la atravesé a marchas forzadas (modo deportivo). Enseguida vi la línea de costa, la seguí hasta encontrar a mi vecino; un rabulón muy amable, que me avisó de que ya estaba lista la salida de escape de mi casa, por si alguna vez venía alguien no deseado. Esta salida se encontraba en la chimenea del salón.

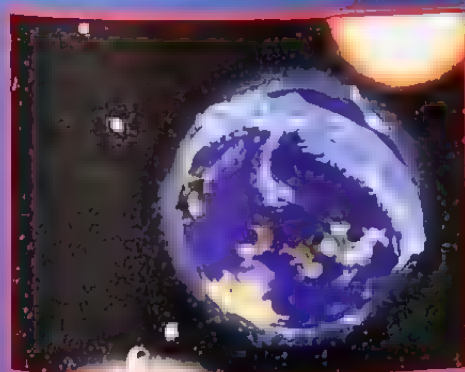
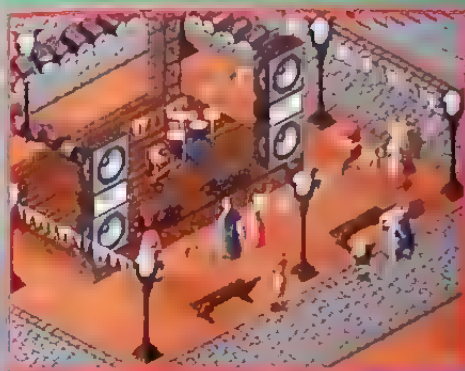
Me dirigí a mi casa. A la entrada estaba mi mujer, Zoe, la cual se puso muy contenta al verme. Ambos entramos en la casa. Sin dejarme tiempo a descansar, hizo acto de aparición la policía, corrí a escondirme en

la chimenea. Al introducirme en ella, algo se movió y una plataforma me hizo ascender al tejado de mi casa. Una vez que los guardias se fueron, bajé a casa por la plataforma de la chimenea y busqué lo que necesitaba; en el armario del estudio encontré (modo normal) mi única (me la puse rápidamente) y mi bola de energía, era mi única defensa. En la cocina encontré un pastelizo, pero no le presté demasiada atención y me centré en lo principal, rescatar a mi amada Zoe: esas malditas policías se la habían llevado detenida.

## TWINSÉN AL RESCATE

Sali de casa por la chimenea, puesto que la entrada había sido tapiada. La búsqueda de información precisa era algo importante. Preguntaba sin cesar a los ciudadanos, pero esto sólo conseguía retrasar mi búsqueda. Pensé en el garito de la ciudad, ¡claro! allí seguro que encontraría información, allí siempre corrían rumores de todo tipo. Me apresuré a llegar al garito donde busqué posibles confidentes y ¡bingo! encontré un grobo en la planta superior dispuesto a hablar a cambio de un buen trago. Me dirigí al barman y tras hablar con él un rato, éste decidió invitar a mi momentáneo confidente a un trago. Me enteré de que fueron vistos por última vez en el puerto, esperando al ferry que se dirige a la Isla Principal.

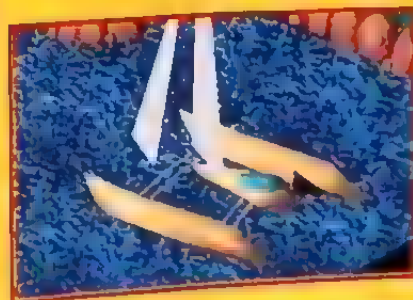
Corrí hacia el puerto, pero me detuve instantáneamente. Necesitaba un fármaco que pensaba que podría serme útil en el futuro. Al entrar en la farmacia, el boticario me re-



la ciudad utilizando el camión de basura como transporte; acto seguido, me camuflé (modo discreto) y esperé la llegada del camión de basura, que no tardó mucho. Me introduje en él y me alejé del manicomio, dejándome en el vertedero, muy cercano a la ciudad.

## GRANDES POSIBILIDADES DE TRANSPORTE

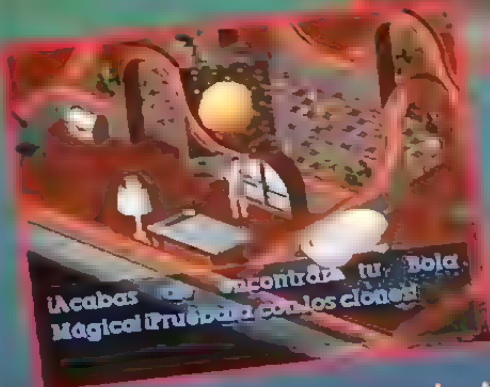
Ya que no te puedes mover con los transportadores, encuentra tus propios medios de locomoción para viajar de isla en isla e incluso sin cruzar el inmenso océano. Existen desde coches todoterreno y motos de gran cilindraje, hasta barcos y animales de toda índole con los que te podrás desplazar por el mapeado.





conoce como un prófugo que se ha escapado del manicomio y hace saltar la voz de alarma. Entró un guardia androide. Sin vacilar un segundo lo eliminé con mi bola de energía y repetí la operación con el boticario para que no se fuera de nuevo de la lengua (modo agresivo). Me puse a buscar (modo normal) como loco hasta que di con lo que necesitaba: era un jarabe concentrado que guardé de inmediato en mi túnica.

Me dirigí a pasas forzados (modo deportivo) al puerto para coger el primer ferry para la

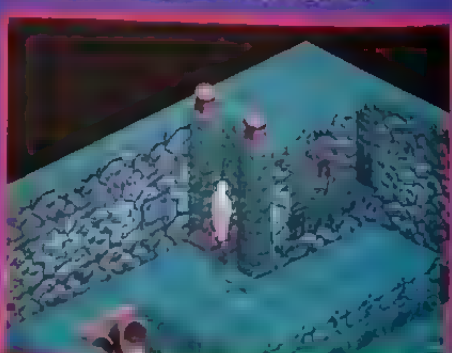


Isla Principal. De camino, había pensado en la manera de conseguir un billete que no fuera en la taquilla. Hacer eso podría delatarme de nuevo. Al borde de demetirse el cerebro, tropecé con un grabo, quien, tras una amistosa conversación, estaría dispuesto a regalarme un billete para el ferry a cambio de mi ayuda. Esta consistía en desplazar unas cajas y colocarlas sobre unas marcas, no parecía difícil, claro que... él era un grabo. Con gran precisión (modo discreto) fui colocando cada caja en su sitio. Una vez terminado el trabajo, hablé otra vez con el grabo, que, resignándose, me dio mi ansiado billete. Subí al ferry impaciente y continué mi viaje.

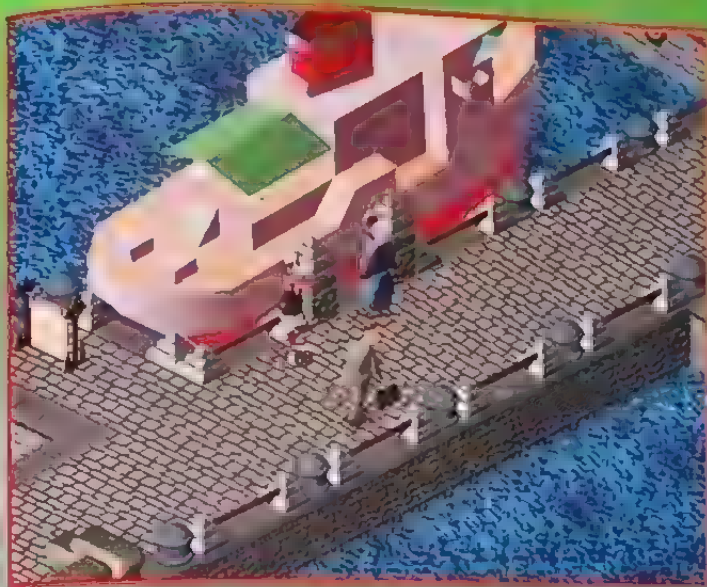
La llegada a la Isla Principal no tuvo mayor problema. El puerto de la ciudad no parecía representar gran peligro, aunque estaba segura de que la voz de mi huida ya habría corrido por todo el planeta y de que más adelante encontraría policías y soldados buscándome. Salí del puerto por el muelle; fue un poco dificultoso, pero nada que no se pudiera solucionar y corrí como nunca lo había hecho (modo deportivo), esquivando unas barricadas y al guardia que se encontraba por allí. Era esencial que no le diera tiempo a reaccionar. Sorprendido el guardia, dediqué mis esfuerzos a rodear la fortaleza del Dr. Funtrack. Un intento de entrar en ella para rescatar a Zoe sería un suicidio, debía investigar más. Una vez en la ciudad pregunté a dos rabubunies, interrumpiendo su conversación. Estos, al verme, huyeron despavoridos. Decidí ver si en la casa que había allí serían algo más complacientes a mis necesidades. La señora que vivía en la casa me empezó a contar una sarta de historias inútiles para mí, a excepción de un pequeño detalle: una amiga suya tenía conocimiento del paradero de cierta caja de tréboles. Tras conocer el lugar de su residencia, abandoné la

casa. Nada más salir me encontré con uno de los dos rabubunies de antes. Antes de acercarme a él, vi un androide cercano, éste no resistió el ataque energético de mi bola. Me acerqué al rabubunie y le pregunté si podría ayudarme en mi empresa de salvar a mi amada Zoe. Fui conducido hasta el cerrajero de la ciudad, quien me comunicó que la casa que buscaba estaba en el casco antiguo de la ciudad. Ambos salimos de la tienda, el cerrajero echó a andar y dejó caer junto a la verja cercana a ambos una llave. La recogí nada más verla, abrí la verja y seguí el camino.

Mi incursión se vio frenada por un enorme hambre. Antes de enfrentarme a él, me introduje en el bazar cercano y compré un bidón de combustible y un pingüino mecánico. Terminadas mis compras, entré en el bar del otro lado de la calle y pude obtener información sobre el estado del agua de la ciudad y acerca de un castillo de agua. En este momento no le encontré ninguna utilidad, pero en el futuro sería distinto. Dispuesto a hacer frente a mi gordo amigo se me encendió la bombilla: cerca de nosotros pasaba una rabubunie de las que dejan sin respiración. Hablé con ella y preparé así mi trama para engañar a aquel gordo.







Tras despedirme, continué subiendo y salté desde la plataforma en la que me encontraba, a la casa del astrónomo. La información obtenida del astrónomo era muy clara: debía ir a Puerto Belago, donde un amigo suyo me prestaría ayuda para acceder al resto de las islas del planeta. Me ofreció una cantidad de dinero muy sustanciosa que no dudé en coger antes de irme de su casa.

El astrónomo me había hablado de una leyenda y tenía que informarme sobre ella. Esta búsqueda me condujo a la biblioteca. Esta se encontraba en el interior de la fortaleza del Dr. Funfrock. Tropecé por el ramal de la derecha y caminé por un sendero de arena rodeado de flores que me llevó directo a la biblioteca. El encargado me dijo que para obtener información acerca de la leyenda necesitaba mi documentación en regla. Un hombrecillo que deambulaba por allí me ayudó en parte, pero, para completar el requisito, debía cambiar el sabor del agua de la ciudad. En ese instante, me acordé de la información obtenida en el bar de la ciudad. Anduve por la ciudad hasta la plaza donde encontré a los dos rabubunies conversando y me dirigí al sur. Al llegar, observé que un soldado dejaba la moto para ir a hacer sus necesidades, momento que aproveché para robarle la moto. Cambiar el sabor del agua fue un juego de niños. Entré en el Castillo de Agua, me situé junto al manantial y (hay que seleccionar el frasco de jarabe) derramé el jarabe concentrado en sus aguas. El sabor del agua cambió instantáneamente. Hecho esto, regresé a la biblioteca donde el encargado, muy contento, me entregó un libro sobre la leyenda. Por desgracia, no entendía nada de lo que ponía. Aun así, me llevé el libro. Decidí que era momento de entrar en la fortaleza del Dr. Funfrock, regresé a la entrada de la fortaleza y por el lado izquierdo me dispuse a saltar el foso. Antes eliminaría a los soldados, así el camino sería más sencillo. Una vez en el interior me acerqué a las celdas. En una

de ellas había un grabo y, en la otra, un rabubunie. Hablé con ambos y me informaron de que en la isla situada en el medio del mar había un falsificador que me ayudaría si me presentaba con la contraseña "AMMOS".

Tenía que llegar a Puerto Belago. Para ello me dirigí por la parte derecha de la ciudad dando un rodeo para llegar a una base militar donde, en un angar, tomé "prestado" un cochecito que me llevó a mi destino. En Puerto Belago hablé con el pescador, amigo del astrónomo. Subimos a su barco y me llevó al Desierto de la Hoja Blanca.

### EL ELEGIDO

El acceso a la costa era complicado para el barco. Tuve que apearme en las rocas cercanas a la costa e ir saltando de una a otra. Por si esto no era lo suficientemente complicado, en la costa había un asentamiento de tropas del Dr. Funfrock que, en cuanto me vieron, empezaron a disparar. Con gran decisión, llegué a la costa, esquivé las ametra-

lladoras enemigas y eliminé a un soldado, proporcionándome una llave. El tiempo apremiaba. Sin mayor vacilación, abrí la verja cercana y me adentré valientemente en el desierto. Después de caminar un rato, me tropecé con un viejo rabubunie que estaba tocando la guitarra (por cierto, un desastre), sentado al lado de lo que parecía un pozo de agua. Comencé a hablar con él amistosamente. Me contó una historia acerca de un templo subterráneo, lleno de grandes peligros donde se guardaba el Libro Sagrado y que su única entrada era este viejo pozo. Parecía interesante, un antiguo legado de los antepasados de nuestro planeta, sin pararme a pensar salté al pozo; al levantar la vista observé la entrada a un majestuoso templo.

Me desplazé rápidamente a la derecha para poder saltar sobre unas plataformas alcanzando una cornisa. Desde la cornisa salté sobre la zanja de pinchas, pudiendo divisar una peculiar fuente con cuatro reci-

### EL ESCENARIO DE JUEGO

Busca a tu alrededor y encuentra, utilizando el modo normal, multitud de corazones, los cuales rehabilitarán tu barra de vida, de monedas, que necesitarás para comprar objetos, vehículos e incluso información, tréboles (siendo cada uno de ellos suficiente para recuperarte al máximo), y balsitas mágicas, con las que aumentarás tu poder.





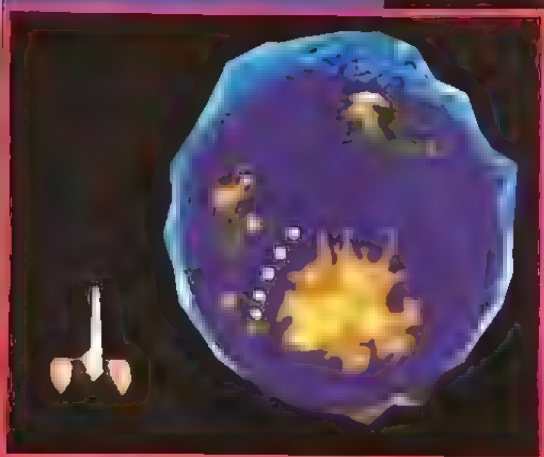
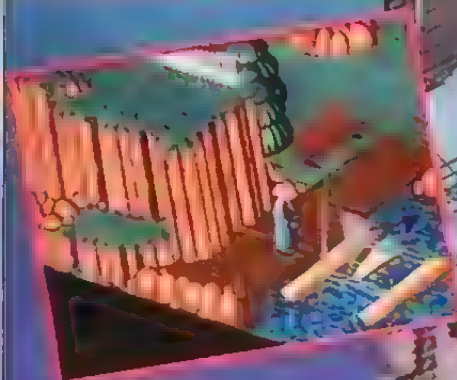
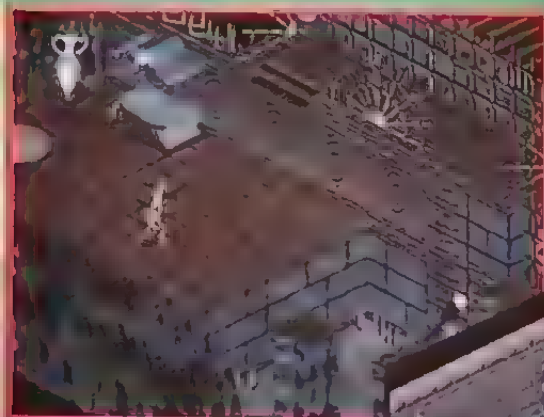


entonces, donde saltaba de uno a otro, me salvé de energía. Analicé la situación detenidamente y descubrí que, si me quedaba entre las recipientes, se abría una puerta cercana. Tenía que buscar un objeto pesado para colocarlo en mí y que la puerta quedara abierta. En el norte había un corredor. La regla es buscar de lo que buscaba, activé los palancas y así se abrieron dos puertas. De pronto, un cilindro repleto de pinchos se abalanzó sobre mí, con un objetivo de destrucción logré esquivarlo, al igual que un sin fin de proyectiles que intentaban sabotear mis planes.

Conseguí llegar hasta una estatua que empujé hacia mi derecho, la dejé caer y, después, me serví de plataformas activadas a través de palancas para seguir desmenuzándola. Un poco más tarde, llegué a un lugar donde tuve que salir de una plataforma o una

poder alcanzar una palanca y que mi estatua siguiera recorriendo el camino. Tuve incluso que enfrentarme a unos pequeños guardianes, pero que la estatua, sobre una plataforma aérea, continuara desplazándose. Por fin, pude colocar la estatua sustituyendo así mi peso y dejando la puerta abierta.

No tenía ni idea de los peligros que todavía me aguardaban. En la siguiente estancia me desplacé muy rápidamente por el lado izquierdo y luego por el centro en un movimiento de zigzag, salté al agujero situado a mi pie. Hice acto de presencia otro ratón, pero activé la palanca que se encontraba delante de mí y éste cayó a una estancia inferior. Continué en esta planta, sin dejar nada como por ningún hueco, pero me volví y salté al pie inferior. Tuve que enfrentarme a un esqueleto y después unos esferas que no parecían de hierro. Tras conseguirlo, regresé al pie superior y, esta vez sin problemas, crucé hasta la siguiente estancia. Por último, después de largo la siguiente habitación se abrió como un libro.





la palanca se hallaba en la pared. Por suerte para mí no la activé, era una trampa.

Continué mi camino tropezando con un nuevo problema: tenía el camino cómodo, se salía de casa a trabajar, encontrando rápidamente la solución: deposité mi bota de energía a la oficina de las columnas. Al hacerlo, se abrieron unas plataformas que me permitieron continuar recorriendo hacia la oficina. Inmediatamente después, dos inventos me ayudaron a mantenerme a flote con mi bota para mi misión y valiente asegurarse a la victoria. Uno de ellos portaba el libro de poder a través del poder de decifrar runas. Así fue que finalmente, tenía acceso directo a la leyenda.

En la pared cercana observé una inscripción. A través del libro pude averiguar que había objetos de gran importancia en mi propia casa. ¿Por qué en mi casa? ¿Quién era yo? ¿Sería el Elegido que salvaría al mundo? Si, bien que así, de otra forma ¿cómo podría cumplir mi sueño? Se interrumpió mi regreso a la superficie un segundo, pero con fuerzas renovadas, fue visto y capturado. A través de un cerco de luz pude volver a la superficie. Allí, sorprendido, el mago Rubens me comentaba para el mismo que yo era el Elegido. Antes de marcharme me hizo prometer que encontraría el Pozo de Sendal antes que el Dr. Furfred y evitaría sus siniestros planes.

Regresé a casa para buscar más información era lo primero. Leí el libro para informarme de ciertos datos importantes: en el mundo hay cuatro objetos sagrados, la runa, el libro de Bú, el medallón de Sendal y el frasco de agua clara. Por suerte o por desgracia, yo poseía dos de los cuatro obje-

tos. ¿conseguiría los otros dos?

Volví al barco del pescador a marchas forzadas: me transporté hasta la Isla de la Guadalupe, donde se encontraba mi casa. Entré por una pequeña entrada, rodeada en unos cuantos minutos por una cámara construida por mis antepasados. Leí las runas de la estancia, informándome de que encontraría armas y valiosa información para ayudar al Elegido. Pero la puerta a todas estas necesidades estaba cerrada para mí y yo no tenía la llave. Ésta fue robada a uno de mis antepasados por un pirata conocido como el Tuerto. Sus tesoros eran toda una leyenda y muy probablemente entre ellos estaría la llave que yo necesitaba.

Fui al muelle (qué mejor lugar para informarme de un pirata). Allí me encontré al grabo que me dio un billete para la Isla Principal. Averigüé que en esa isla había un hombre que poseía el cuaderno de bitácora del Turco, un camarero de poca monta. Le compré un billete falso para la Isla Principal. Al llegar, corrí a la taberna para hablar con el camarero, quien ya no tenía el libro: se lo había dado al dependiente del bazar para que lo vendiera. Cruzé la calle para comprar el libro, pero cierto trabajador de la biblioteca lo acababa de comprar.

Retrocedí sobre mis pasos hasta llegar a



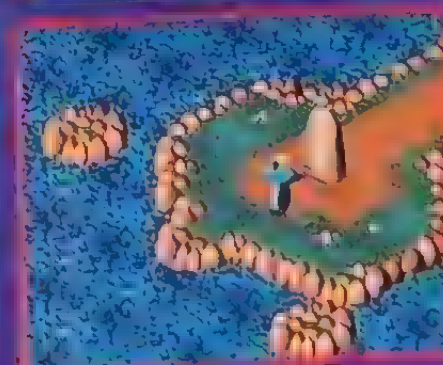
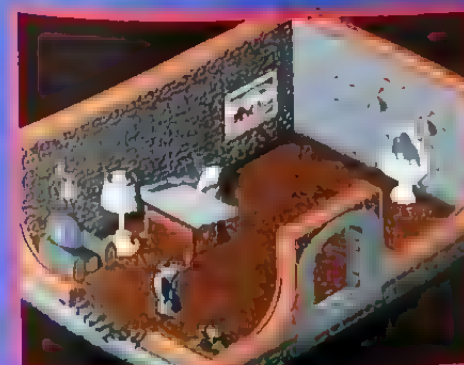
la biblioteca. El grabo al encontrarlo, leyó de el libro y no me dejó más que leer lo suficiente para conocer la localización del tesoro del Tuerto: se encontraba en la Isla Próxima.

Busqué la forma de llegar a la isla en cuestión. Tuve que viajar primero a Puerto Beloga y comprar a un amigo un calamarán. Éste sería, sin duda, una de las más importantes adquisiciones que logré obtener.

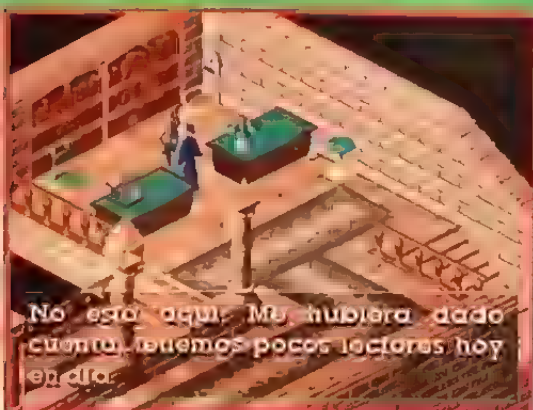
## LOS SELLOS SAGRADOS

Con mi nuevo calamarán viajé a la Isla Próxima. No tardé mucho en descubrir que el lugar donde se encontraba la llave era la Museo Marítimo de la ciudad. Entrar en el Museo no era muy conveniente si quería guardar las apariencias, así que concentré mis esfuerzos en encontrar otras posibilidades. Anduve por la ciudad encontrándome con un vendedor que ya había visto en la Isla Principal, al que le compré un secador de pelo. Poco después observé que había una casa con la puerta cerrada por una gran cadena. Recordé que ahí debía vivir el falsificador, hablar con él era importante. Tuve que derrotar a un grabo androide y arrebatarle la llave de la entrada, entré en la casa y... "AMOS", la contraseña funcionó y el falsificador me entregó una tarjeta roja. Continué andando por la ciudad y encontré a un inventor que vivía en una casa de aspecto lamentable, al igual que sus alrededores. El inventor estaba trabajando en un prototipo de Jet-pack. Con el secador de pelo que compré pude acabar su invento. Yo me llevé el trasto por si me podía ser útil. Intenté acceder al Museo con la tarjeta roja, cosa que en principio conseguí, pero iba derecho hacia los empleados y ellos podían reconocermelo y hacer saltar la alarma. Milagrosamente descubrí la rejilla de una alcantarilla, descendí y girando a la derecha ascendí por unas escaleras que me condujeron a la cárcel.

Sorprendí y eliminé al carcelero y entablé conversación con un grabo que estaba prisionero. Me contó las ventajas del nue-







No está aquí. Me hubiera dado cuenta. Tenemos pocos factores hoy en día.

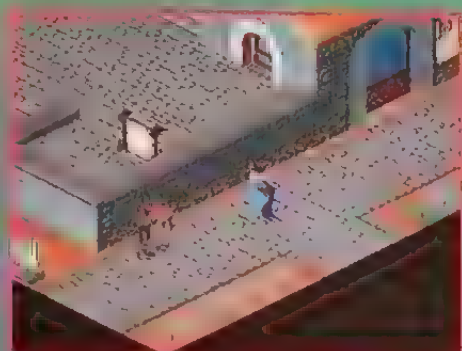
vo sistema de alarma. Con lo que no contaban era con mi Jet-pack. La alarma se activaría si yo tocaba el suelo. Aproveché la ventaja que poseía y, entrando por la alcantarilla al Museo y utilizando el Jet-pack, sobrevolé los pasillos, primero a la derecha y hacia arriba, y, posteriormente, a la izquierda, deteniéndome sólo en alfombras o estantes para poder acabar con los androides. Encontrar la llave fue cosa sencilla. Se encontraba junto a una bandera pirata. Cogí ambos cosas y regresé por la alcantarilla. Camino de la isla donde estaba mi casa, en una de las casas que rodean al Museo me enteré de la entrega por error de un paquete a un grabo. Fui a visitarlo y me quedé con el paquete. En su interior había un pequeño todado numérico.

Regresé al catamarán y coloqué en él la bandera pirata. Partí para la isla de la Ciudadela. Gracias a la llave, pude entrar en la cámara de mis antepasados y obtener el medallón de Sendell y la trompa de Gawley. Con ellos mi poder crecía mucho más allá de lo que yo había pensado. Viajé de nuevo a la Isla Próxima y, en la parte sur de la ciudad, encontré una pequeña moto que me condujo hasta la Piedra del Eclipse. Tome nota de la inscripción rúnica y regresé a la ciudad.

Partí hacia el norte de la misma y, utilizando un coche todoterreno, llegué hasta un sello. Usando la trompa de Gawley, rompí el sello y pude acceder a la Piedra Sellada. Pronuncié la inscripción que leí en la Piedra Eclipse para desactivar esta otra piedra. Al hacerlo, aprendí las palabras para desactivar también la Piedra Eclipse. Regresé a esta última piedra y procedí a su desactivación, dejando al descubierto una flauta de extraordinarios poderes: era capaz de derretir el hielo y hacer nacer plantas en el desierto. Con la flauta en mi poder, me encaminé a la Isla del Desierto de la Hoja Blanca. Me disponía a romper el sello de

Sendell. Lo busqué por el desierto hasta dar con él. Entré con decisión tras romper el sello con la Trompa y recorrí un peligroso laberinto, rescatando de su prisión a un pequeño duende, que, en muestra de agradecimiento, me regaló una tarjeta de color azul.

Me acordé del viejo rabubunie. Entablé una amistosa charla con él. Quería cambiarme la flauta por su guitarra cuando acabara de descongelar el Lago de Agua Clara, información para dar uno de mis



próximos pasos. Intenté averiguar el paradero de la chica que conocía el lugar donde se encontraba la cajita de tréboles. Mi interés se centró en volver a la Isla Principal. Después de una larga búsqueda me informé de que la cajita se encontraba en un islote cerca de allí. Utilicé el Jet-pack para sobrevolar hasta la isla y coger la cajita. Antes de zorpar de la isla, me enteré de la existencia de otro sello en la ciudad en unas ruinas cercanas, que, utilizando la trompa, rompí.

## EL HEMISFERIO NORTE

Viajando en mi catamarán llegué a la costa de la Isla de la Rebelión, lugar que todavía no había visitado, gracias a la bandera pirata que había izado en el mástil. Una vez en tierra firme, hablé con un teniente rabubunie de la fuerzas rebeldes que me puso al tanto de la situación en la ciudad. Claro que se veía a simple vista: la ciudad estaba sumergida en el caos, con continuos bombardeos sobre ella. Utilicé un coche cercano para viajar al centro de la isla y poder hablar con los militares de alto rango. Me explicaron que están intentando tomar el paso de las montañas de Hamalayi, único paso entre el hemisferio norte y sur. Por ahora sus intentos habían sido fallidos e incluso un coronel de sus fuerzas había sido capturado. Me propusieron participar en la toma del paso y del rescate del coronel de las fuerzas rebeldes.

Cuando llegué al puerto localicé al rabubunie que estaba al mando de la operación. Mi parte en la misión se basaba en la destrucción del emisor de radio y limpiar el camino de enemigos. La operación estaba lista. Al desembarcar, sufrimos numerosas bajas. Estaba lleno de soldados, pero aun así conseguí destruir el emisor situado a la izquierda del embarcadero. Continué el camino hacia la fortaleza esperando siempre al rabubunie al mando de la operación y limpiando de enemigos el camino. Fue peligroso hasta que encontramos un tanque azul, facilitándonos el asalto a la fortaleza. Como si yo hiciera poco, tuve que encargarme también de localizar y rescatar al coronel. Eliminé a todos los soldados, androides y robots que se pusieron en mi camino, quitándoles las llaves que amablemente me dejaban a su muerte para poder abrir las puertas que me conducían a la celda del coronel. Tras utilizar una llave para sacarlo de la celda, le pregunté acerca del paso al hemisferio norte. Me indicó que se hallaba al final del pasillo, a través de una trampilla.



Mi misión había concluido, ahora volvía a ser yo solo contra el Dr. Funfrack.

Antes de llegar a la trampilla, un androide intentó cortarme el paso pero su tentativa fue inútil: mi bola de energía se encargó de él. Ascendí por la ladera de la montaña, el frío era demasiado intenso para mí y no pude evitar caer inconsciente. Al despertar me encontré en un sitio donde hacía menos frío y había una tabla de esquiar a mi lado. Esto era obra de las zorras de las nieves. Gracias a ellos, estaba ahora con vida. Descendí por la ladera de la montaña hasta un antiguo poblado rabubunie. Al entrar en la ciudad pude ver unas extrañas criaturas: eran insectos del tamaño de un quetche que parecían amenazar a la población. Sin vacilar eliminé a ambos y la gente de la población se me acercó para pedirme ayuda, que yo les brindé. El jefe del pueblo me ofreció abrir para mí la puerta de la zarahoria sagrada si saboteara la fábrica de



mutantes del Dr. Funrock. En ella, doctores en genética estaban creando auténticos monstruos. No perdí tiempo en los detalles, pero sabiendo que era casi un suicidio; con la en mi suerte (al fin y al cabo, yo era el Elegido). Ya en las puertas de la fábrica eliminé al androide y utilicé la llave que tenía para abrir la puerta de entrada. Tuve que convencer a un grobo para que activase el transporte subterráneo. Aun así, no me sentía del todo seguro. Subí por las escaleras oscuras y, tras hablar con un doctor, libéré a un duende que se encontraba prisionero con la llave que dejó el doctor. El duendecillo me informó de la localización exacta del lago de Agua Clara y, además, conseguí, gracias a la tarjeta azul que libéré en el Desierto de la Hoja Blanca, un montón de monedas.

Monté en el transporte subterráneo llegando al complejo, estaba convencido de que estaría fuertemente protegido; pero debía entregarme. Caminé por la derecha y eliminé a un médico que trabajaba en sus proyectos genéticos y posteriormente destruí (para no dejarlo todo su trabajo. Se trataba de huevos de los cuales salían esos insectos monstruosos. Hicé eso.

#### Agua Clara

Después de largo tiempo, el lago se encontraba ante mis ojos. Era un enorme lago congelado. Hicé sonar la flauta e increíblemente el lago comenzó a resquebrajarse hasta disolverse por completo. Utilizando un envase vacío, lo que en su debido momento albergaba jarabe concentrado, recogí una muestra de agua de este lago. Al terminar de hacerlo, noté cómo mis poderes crecían y me hacía más poderoso.

### ASALTO A LA FORTALEZA DEL DR. FUNROCK

Decidí regresar al hemisferio sur, más concretamente a la Isla Principal para, con fuerzas renovadas, entrar en la fortaleza del Dr. Funrock. Retrocedí sobre mis pasos, primero al poblado rabubunie, después por el complejo médico y por último, descendí por la ladera de la

las con un grobo androide. Destruí al androide y libéré al prisionero que había en la sala. Después, tras girar la esquina de la izquierda, encontré la llave de la caja fuerte. Abrí la caja fuerte apresuradamente y en su interior se hallaba el sable del doctor y una nota donde un eminente arquitecto, un tal Mies Van Der Rooh, mencionaba la posesión de los planos del centro de teletransportación en su casa. Miré en mi holomapa la situación de la casa de este arquitecto y por casualidades de la vida resultó estar muy cerca de la mía. Ahora sólo tenía que salir de la fortaleza. Me desplacé rápidamente por el corredor por el que había llegado hasta aquí y una vez llegado al final giré a la derecha. Allí había otro preso, lo libéré y me puse a pensar en una posible salida. Busqué detenidamente y encontré una pequeña ventana que se veía desde donde estaba y salí por ella sin pensarlo dos veces.

Estaba camino de la Isla de la Ciudadela. Pensé que podía visitar al arquitecto de tal manera que pareciera que lo había encontrado si fuera un agente especial y entrar en la casa para



continué con los ojos bien abiertos y en la siguiente habitación, tras dar un firme repaso al doctor, activé todas las palancas para abrir las puertas de salida del complejo, favoreciendo así mi escapada. Regresé al transporte subterráneo, pero no monté en él. Al final del camino de mi izquierda pude ver un coche todoterreno vigilado por un quetche androide: me ocupé de él y regresé al poblado rabubunie. El jefe del poblado cumplió su promesa abriéndome la zanzahoria sagrada. Me dirigí hacia la izquierda y, tras caminar un rato, llegué a un campamento militar, de nuevo, tuve que deshacerme de todos los soldados que se encontraban en su interior y conseguir la llave que conduciría hasta un Overcraft. Antes de largarme a toda prisa, tenía que ir al lago del

mon-  
taña, donde me encontré de nuevo con el duendecillo, y salté la verja girando a la izquierda, descendiendo hasta llegar al puerto, donde los rebeldes habían dejado mi cotamarán.

Me encontraba a las puertas de la fortaleza. Utilicé las dos tarjetas para pasar los controles primarios. Ya dentro de la fortaleza, eliminé al doctor que estaba ante mí y le quité la llave para poder abrir la puerta de mi izquierda. Al entrar, para mi sorpresa, me encontré frente a frente con el Dr. Funrock.

Sin tener tiempo a reaccionar, se escapó por un teletransportador, dejándome a se-

hablar y conocer acerca de esos complejos sistemas. Todo salió a pedir de boca. Una vez allí, me apoderé de un visado especial para el centro de teletransportación y me fui. Me trasladé al Desierto de la Hoja Blanca donde regalé la flauta al viejo rabubunie. A cambio él me entregó su guitarra. Abandoné el hemisferio sur, me dirigí en mi cotamarán hasta el Himalayí para repetir el paso entre ambos hemisferios y poder llegar al Overcraft, lo que me permitiría llegar a la Isla de Brundle.

### INCURSION EN LA CENTRAL DE TELETRANSPORTE

Utilicé el visado del arquitecto para poder entrar en el centro, pero aún no estaba dentro del edificio y seguir adelante parecía imposible: no podía rendirme ahora. Caminé hacia la izquierda por la primera planta exterior y subí por las escaleras. Allí me topé con un rabubunie que no hacía más que limpiar una mancha en la pared, pero





aquello no era una rancho, sino un sello de Sendell. Hice sonar la trampa y el sello se rompió. Así pude entrar a través de él. Al andar hacia la derecha y después hacia arriba, encontré una puerta de la que no tenía llave, pero utilicé el teclado numérico para abrirla. La sala estaba llena de pingüinos mecánicos, que utilicé para despiatar a los posibles androides. El resto de personal tuvo que eliminarlos desde larga distancia, si me acercaba en exceso darían la alarma y acabarían conmigo. El camino estaba cerrado por una verja cuya llave estaba en posesión de un grato androide situado en la derecha de la zona.

Tras quitarle la llave por la fuerza, continué mi incursión, burlando a un peligroso androide que protegía el acceso a la planta superior. Una vez arriba llegué a una sala de gran interés.

La sala en cuestión estaba repleta de teletransportes, además había dos médicos que si me veían activarían la alarma. Utilicé un pingüino mecánico para burlar a un primer androide. Mientras, eliminaba a los dos doctores para evitar posibles travesuras. Posteriormente, me encargué del

propio androide. Destruí todos los equipos. Para ello usé toda mi fuerza bruta, empezando por los aparatos de transporte y acabando por el ordenador principal. Destruído el complejo, me encaminé a la Isla Tippet. La ciudad más importante de esta isla se llamaba Funky-town. Allí me informan de la imposibilidad de acceder a la Isla de la Fortaleza o Polar, debido a fortísimas corrientes marítimas y uno de los rabubunies a los que pregunté me dio la llave de una reja. Tuve que espantar a dos matones para poder atravesar la reja tranquilamente. Al otro lado, se hallaba la puerta de Twinsun, un café muy entrañable. Me enteré de que al grupo local de música le faltaba una guitarra para interpretar sus temas y que, debido a la falta de éste, no daban conciertos. Regalé la guitarra al cantante y el lugar se llenó de música. El barman, complacido, abrió una trampilla y me comentó que por

aquí podría poder acceder a la Isla de la Fortaleza.

El túnel estaba en ruinas. El agua lo había inutilizado en parte, pero, utilizando el lomo de uno de esos mutantes, seguí adelante. Fui embestido por otro de esos insectos. No fue difícil eliminarlo. Por un agujero en el techo entré en su madriguera y, descendiendo por ese pestilente lugar, hallé una llave que me sacaría de allí. Abrí la reja y trepé esquivando unas serpientes venenosas que pretendían aguarme la fiesta. Alcancé la luz y miré la majestuosa figura de un dragón volador. Me había reconocido como al Elegido. Gimió y, obligándome a subir en su lomo y emprendiendo un delicado vuelo, me llevó a la Isla de la Fortaleza.

Destruí a varios androides voladores, otros los esquivé. Lo mismo hice con un tiburón que no era tal. Me planté ante unas rejas, detrás se encontraba Zoe, prisionera.

Eliminé a su guardián y la saqué de la celda con la llave que dejó caer este último. Para mi sorpresa no era Zoe, sino un androide, ¡maldito Funfrack! Estaba encerrado en una jaula que pendía del techo. El Dr. Funfrack en persona me informó de la construcción de una fortaleza alrededor del pozo de Sendell y de la imposibilidad de recurrir a







sus poderes. Mis posesiones me habían sido arrebatadas, pero me acordé del truco que había utilizado en la Isla Principal y me escapé de la jaula. Corrí por el corredor y tras obtener la llave de la puerta que me cerraba el paso, destruí el androide que antes creía que era Zoe y conseguí la llave que me permitiría recuperar mis posesiones.

Para evitar arduos combates (modo discreto), creí oportuno moverme con mucha cautela y sin llamar la atención (si hace el mínimo ruido se armaría un gran follón). Después de recorrer un pequeño pasillo, encontré en la esquina otro sello de Sendell, toqué la trompeta y el sello se rompió, dando a conocer el paredero del pozo de Sendell, en lo más alto de la Isla Polar. Solamente el heredero será capaz de romper el sello. Me tomé la pequeña revancha con Funrock. Para ello volé en pedazos su fortaleza, derramando un poco de agua clara en la roca dejada al descubierto a causa de la ruptura del sello.

Hice el hallazgo de un camino que, partiendo del complejo médico donde se creaban esos horribles insectos, conducía a una zona de obras donde creí que podría estar el pozo de Sendell.

### EL PODER DE TWINSEN

Caminé hasta encontrar las vallas pertenecientes a la fortaleza en construcción. Una excavadora impedía mi camino. Encontré unas llaves que resolvieron el problema, continuando así mi camino. Tomé dirección norte hasta encontrar un lugar donde se hallaba un bulldozer. Utilicé mi perspicacia para lograr que el obrero me diera

las llaves del vehículo, haciéndole creer que resolvería sus problemas de trabajo. Conduje el vehículo por el sendero por el que había llegado hasta allí, dirección sur, y derribé una valla que me impedía un camino antes inaccesible. Llegué a una localidad cercana a través del nuevo camino, allí dejé el vehículo y comencé el ascenso

a la parte más alta de las obras, agitando las llaves dejadas por un vehículo. En las cercas del pozo, descendí por las plataformas para sorprender a un obrero que tenía en su haber la llave que me daría el paso a la fortaleza en construcción alrededor del pozo. Al entrar, un obrero intentó sorprenderme, pero, con la agilidad que me caracteriza, lo eliminé junto con sus dos secuaces que intentaban esconderse desde unas posiciones más elevadas (modo discreto).

Subí por la fortaleza en construcción, llegando a las puertas del pozo de Sendell. Funrock me estaba esperando. A su lado se encontraba Zoe. Rompí el sello de la puerta, utilizando la trompa y entré rápidamente. Bajé por la rocosa pared. Una vez en suelo firme, me dispuse a enfrentarme al Dr. Funrock.

Desenvainé el sable que le había robado en la Isla Principal (modo agresivo). Tras un largo y duro combate, lleno de acción acabé con la vida del Dr. Funrock. Ahora era el turno de entrar en el pozo de Sendell, ya tendría tiempo de abrazar a Zoe. Apreté los puños y, mirando al frente, inicié un firme paso que me condujo al interior del pozo de Sendell. El mundo estaba a salvo.

FERNANDO PERTIERRA





# 1

## Ranking

*Nuestros Elegidos  
del mes*



**BUREAU 13**  
(Gametek/Procin, S.A.)

Conviértete en un experto policía y descubre los casos paranormales más asombrosos de todo el mundo.

# 2



**WAKE OF THE RAVAGER**  
(SSI/Dro Soft)

El universo mágico del Dark Sun se abre de nuevo ante tus ojos para que liberes a Tyr de la maldición que tiene encima.

# 3



**FREDDY PHARKAS**  
(Sierra/Coktel Educative)

Sierra nos da la oportunidad de revivir las experiencias del lejano oeste con esta genial aventura gráfica llena de humor.

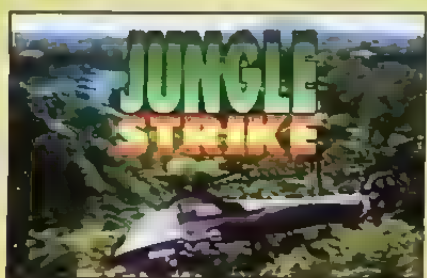
# 4



**NBA LIVE '95**  
(Electronic Arts/Dro Soft)

Un novedoso simulador de baloncesto, con una base de datos tan extensa y actual como pocas se han visto.

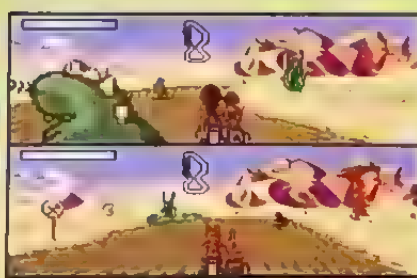
# 5



**JUNGLE STRIKE**  
(Gremlin/Erbe)

Tras los incidentes de la Tormenta del Desierto, un cartel brasileño ha robado una bomba atómica. Desbarata sus planes.

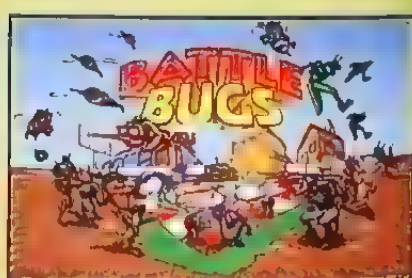
# 6



**BC RACERS**  
(Core/Procin, S.A.)

A partir de ahora podrás disfrutar de la misma sensación que tenían los hombres del paleolítico cada vez que hacían carreras.

# 7



**BATTLE BUGS**  
(Sierra/Coktel Educative)

Aprende a controlar al ejército de insectos más divertido de toda la historia del software.

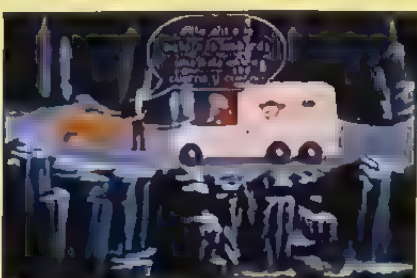
# 8



**ZORRO**  
(Capstone/Procin, S.A.)

El galante héroe del antifaz vuelve para marcar a sus enemigos con la zeta de la derrota. Ayúdale a conseguirlo.

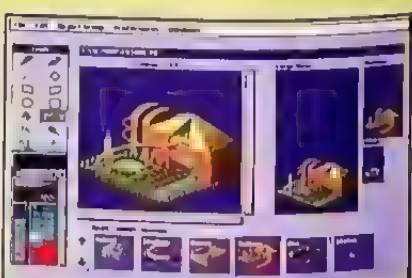
# 9



**GUILTY**  
(Psygnosis/Dro Soft)

Una divertida aventura gráfica, en la que acompañarás a dos personajes muy diferentes entre sí, pero en el fondo amigos.

# 10



**SIMCITY 2000: URBAN RENEWAL KIT**  
(Maxis/Dro Soft)

Un completo editor para el Simcity 2000, con el que podrás crear la ciudad de tus sueños o modificar las antiguas.



## LOS COMIENZOS SIEMPRE SON DURO

*Tengo un problema con el Alone in the Dark III. Estoy atascada en la parte inicial, con los dos pistoleros fantasmas cortándome el paso de las dos calles de acceso al pueblo y me gustaría saber cómo eliminarlos para continuar la exploración por Slaughter Gulch. También quisiera saber cómo matar al pistolero que surge en el bar y la forma de acceder a la parte superior, pues la escalera está rota y no puedo subir.*

**M<sup>a</sup> CRISTIBNA ZAPATA NAVARRA**

## RESPUESTA

Los pistoleros del pueblo son invencibles, al menos de momento. No intentes salir a la calle en busca de bronca o acabarás muy mal. Lo primero que tienes que hacer es correr a toda velocidad y meterte en el bar. Dentro de este tienes que buscar unos cuantos objetos (maraca, llave, bidón de gasolina de fuera, lata de aceite, caja de cerillas, frasco de tónico reconstituyente, botella de alcohol de madera, una botella de cristal que tiene una ficha del gramófono dentro). De momento, no intentes acceder a la parte superior y escóndete en la despensa cuando salga el pistolero. Una vez que el pistolero te pierda el rastro empuja el cuerno correcto de la cabeza que hay colgada en la pared y...

## UNAS INDIGESTIONES EN DRAGON LORE

*Después de haber hablado con Formar de Hav'shal, me encuentro una planta carnívora que me mata. ¿Qué tengo que hacer?*

**IÑAKI RODRIGUEZ LOGROÑO**

## RESPUESTA

Lo que tienes que hacer es crear un garfio con la calabera y una cuerda que deberías tener ya. Utiliza este garfio con el árbol que hay a la izquierda de la planta carnívora y podrás esquivar a tan temible enemigo. No intentes destruirle de ninguna forma.

## DUDAS EN LA TENEBROSA NOCTROPOLIS

1. La viuda Bornik y Stiletto no me dan ninguna pista a todas las preguntas que les formulo, ¿qué hago?
2. ¿Qué hago con el pase del elevador en construcciones Cygnus? La secretaria pasa de mí.
3. ¿Cómo abro el sistema de seguridad de las alcantarillas que hay al lado de la caldera que se encuentra debajo de las oficinas de construcciones Cygnus?

**TONI BARRANTES BARCELONA**

## RESPUESTA

1. No insistas con las damas y pasa directamente a la acción. Tu misión es encontrar el refugio de Succubus y obtener allí más información. Este refugio se encuentra en las alcantarillas que hay frente al mausoleo.
2. Para que la secretaria te ayude es necesario que le calgas simpático y para ello nada como ayudarle a que el personal de mantenimiento le arregle el aire acondicionado. Habla con ella.
3. De momento no puedes ir por ahí, más adelante se te permitirá el paso.

## TRICK OR TREAT

*En el juego de aventuras llamado Trick or Treat necesito un cuchillo, ¿dónde está ese*

*cuchillo? Llevo mucho tiempo buscándolo.*

**CARLOS LOPEZ MADRID**

## RESPUESTA

El cuchillo es muy fácil localizarlo ya que está en la cocina encima de una mesa. Este objeto es necesario para poder dar la fiesta que tan ansiosamente esperan los ancianos. Mira constantemente con el cursor del ratón sobre la pantalla para encontrar los objetos necesarios para ir completando la aventura.

## ECSTATICA

1. Por más que lo intento no puedo adquirir la reliquia de los sacerdotes sin que estos me ataquen. ¿Hay que engañarlos de alguna forma?
2. ¿Cómo puedo librarme del hombre lobo y del minotauro que aparecen de vez en cuando?

**CARLOS GOMEZ ZARAGOZA**

## RESPUESTA

1. Tras hablar con el bibliotecario, que te dará alguna información adicional sobre lo que está pasando en el pueblo, no dudes en robar la reliquia, los sacerdotes no te ayudarán más en el juego. Para escapar vete por los túneles que hay en la biblioteca, aunque antes es necesario que descubras su localización en el pueblo con el hechizo de transformarse en ardilla.
2. Es imposible eliminar al minotauro o al hombre lobo hasta que no consigas un buen arma. Las apariciones de estas criaturas son totalmente aleatorias, limitándose el hombre lobo al pueblo y el minotauro a los alrededores.

Escribidnos a:



**OK CORREO OK PC**

**Pza. Rep. del Ecuador 2. 1<sup>o</sup>B 28016 MADRID**



# INDICE DE TRICKS & TRACKS PUBLICADOS EN

NOMBRE DEL JUEGO	NUMERO OK PC	NOMBRE DEL JUEGO	NUMERO OK PC
ALONE IN THE DARK	9	LARRY V	1
ALONE IN THE DARK II	23	LARRY VI	29
AL-QADIM	26	LAURA BOW	26
AMAZON	14	LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2	13
A-TRAIN	16	LEGEND OF KYRANDIA	11
BENEATH A STEEL SKY	25	LITIL DIVIL	24
BLUE FORCE	30	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	9
CRUISE FOR A CORPSE	2 y 3	LOST IN L.A.	15
COBRA MISSION	18	LOST IN TIME	26
COLECCION DE TRUCOS OK PC	21	LURE OF THE TEMPTRESS	7
COLECCION DE TRUCOS OK PC II	26	MANIAC MANSION II (DAY OF THE TENTACLE)	17
CURSE OF ENCHANTIA	13	MEGATRAVELLER II	8
DARKSEED	1	MONKEY ISLAND II	2
DARKSUN	22	NOCTROPOLIS	32
DOOM II	31	OBITUS	5
DREAMWEB	33	QUEST FOR GLORY III	28
DUNGEON HACK	23	RAVENLOFT	27
ECO QUEST	10	RED HELL	24
ECSTATICA	31	RETURN OF THE PHANTOM	26
ELVIRA II	1	REX NEBULAR	31
EPIC	2	RINGWORLD	32
ETERNAM	5	RISE OF THE ROBOTS	32
EYE OF THE BEHOLDER	6	ROBINSON'S REQUIEM	31
EYE OF THE BEHOLDER II	12	ROME AD-92	6
EYE OF THE BEHOLDER III	17	SAM&MAX	22
GOBLINS II	11	SEAWOLF	28
HAND OF FATE	24	SHADOW OF THE COMET	14
HEART OF CHINA	4	SIMON THE SORCERER	21
HOOK	3	SPACE 1889	10
IGOR: OBJETIVO UIKOKAHONIA	25	SPACE QUEST V	25
INNOCENT UNTIL CAUGHT	20	STAR TREK	1
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTICS	8	STRONGHOLD	20
ISHAR	4	SUMMONING	15
ISHAR II	19	TREK OR TREAT	33
ISHAR III	28	ULTIMA VII: THE BLACK GATE	16
K.G.B.	18	ULTIMA VII: THE SERPENT ISLAND	19
KING'S QUEST V	3	ULTIMA VIII	30
KING'S QUEST VI	31	ULTIMA UNDERWORLD	7
LANDS OF LORE	25	WAXWORKS	12





# ¡Escucha qué oferta de suscripción!



Tienes en tus manos un ejemplar de OK-PC y te está gustando. Estamos seguros de ello, porque la hacemos para ti. El mes que viene es probable que vuelvas al quiosco y la pidas. ¡Pero ya sabes cómo son estas cosas! Se ha podido agotar y te resultará difícil encontrarla. Tal vez debas pensar en la posibilidad de suscribirte. Te la mandamos a casa

cada mes y la puedes pagar casi como quieras: Con tarjeta, a plazos, al contado... pero lo mejor de todo es que te regalamos estos auriculares inalámbricos, para que te olvides de arrastrar cables. Los puedes conectar prácticamente a cualquier fuente de sonido y su calidad es la misma que la de unos buenos auriculares HI-FI.



Oferta válida únicamente para España

Oferta válida hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **OK-PC** por el periodo y modalidad de pago que indico

NOMBRE \_\_\_\_\_ 1º. APELLIDO \_\_\_\_\_  
2º APELLIDO \_\_\_\_\_  
DOMICILIO \_\_\_\_\_ NUMERO \_\_\_\_\_ PISO \_\_\_\_\_  
C. POSTAL \_\_\_\_\_ CIUDAD \_\_\_\_\_  
PROVINCIA \_\_\_\_\_  
EDAD \_\_\_\_\_ CIF o NIF \_\_\_\_\_ TELEFONO \_\_\_\_\_

## PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

POR UN AÑO. 12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío.

- ☐ AL CONTADO. 10.000 Pta  
☐ APLAZADO. 2 pagos de 5.250 Pta (10.500 Pta.)

## FORMA DE PAGO\*

- ☐ CONTRA-REEMBOLSO  
☐ CHEQUE a nombre de MULTIPRESS, S.A.  
adjunto a este boletín

## TARJETA

- ☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD  
☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº \_\_\_\_\_

Caduca \_\_\_\_\_ 199 \_\_\_\_\_

MES Y AÑO

FIRMA

impreso en pago con tarjeta

Envie este cupón a: MULTIPRESS, S.A. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID Tno: 457 53 02 Fax: 457 93 12





# CONTENIDO DEL CD-ROM

## INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM, que regalamos con este número de la revista OK PC, si- gue los siguientes pasos:

- Ejecuta Windows.
- Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.
- Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar, y se instalará el programa que gestiona el CD-ROM. Luego pulsa dos veces sobre el

nuevo icono que aparecerá para ver el contenido del CD-ROM. El nuevo icono se

situará en la ventana activa del Administrador de Programas.


CD-ROM



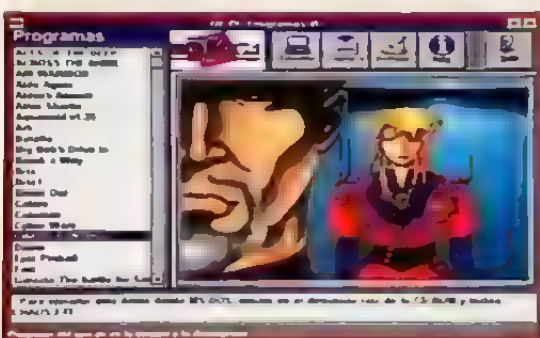
**CHAOS CONTROL**  
Una raza de extraterrestres pretende invadir el sistema solar y transformar a nuestro querido planeta azul en una masa mucosa a imagen y semejanza de su planeta de origen. Sólo tú puedes detenerlos con esta estupenda demo.



**ACES OF THE DEEP**  
La Segunda Guerra Mundial puso en jaque a todo el transporte marítimo. El principal responsable de esta amenaza fue la flota submarina. Si no temes sentir claustrofobia bajo el agua esta es tu oportunidad.

● Y además, una selecta colección de juegos arcade shareware para MS-DOS con los que podrás entretenerte durante días.







## RESOLUCION DE PROBLEMAS

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón de Ejecutar y no consigues que funcione la demo, asegúrate de que:

■ Tienes suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.

■ En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.

■ No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irreversibles de información.

■ Si tu problema es que el sonido no funciona por tu tarjeta de sonido, si no por el altavoz PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.

Para que no tengas problemas, hemos incluido en el programa de este CD-ROM, los pasos necesarios a realizar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS.

Si copias un programa al disco duro, se te creará un directorio llamado OKPCCD xx, donde "xx" es el número de CD-ROM publicado junto con la revista. De ese subdirectororio saldrá un subdirectororio por cada juego que hayas copiado al disco duro.

## MANEJO DEL PROGRAMA WINDOWS

Hemos añadido un nuevo botón al programa del CD-ROM. Ahora las funciones del programa son:

■ Ejecutar: Ejecuta un programa del CD-ROM bajo Windows.

■ Instalar: Ejecuta un programa de instalación especial para un juego en particular. Para jugar a éste será

necesario seguir las instrucciones que aparecerán en pantalla.

■ Copiar: Crea un duplicado del juego en el disco duro seleccionado, para que después pueda ser ejecutado sin necesidad de tener el CD-ROM en la unidad lectora.

Hemos incorporado un gran número de mejoras en el programa de Windows que gestiona los archivos del CD-ROM, incluyendo la tecnología multimedia para todos aquellos que dispongáis de una tarjeta de sonido. Para simplificar la utilización por parte del lector de los videos incluidos en el CD-ROM, ahora al pulsar el botón ejecutar saldrá directamente el video, si ya se ha instalado anteriormente Video for Windows.

## VIDEO FOR WINDOWS

386

Tarjeta de sonido Windows 3.1

El programa Video for Windows es un reproductor de películas de video en formato AVI. Es necesario tenerlo instalado si quieres poder disfrutar de estos ficheros. Una vez instalado, es recomendable salir de Windows, resetear el PC, y entrar de nuevo



en Windows para que los cambios surtan efecto.

### JUNGLE STRIKE

386/33 Mhz o superior  
4 Mb de RAM configuradas como LIM/EMS  
Teclado



Si quieres oír las voces, necesitarás una tarjeta de sonido Sound Blaster.

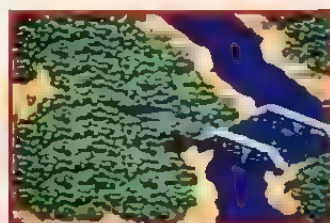
Unos narcotraficantes, escondidos en la selva brasileña han conseguido robar una potente bomba H y pretenden lanzarla en el mismo

Washington. Tu misión, como miembro de una escuadrilla de helicópteros de élite, es terminar con todo el ejército de mercenarios que ha logrado reunir este terrible narcotraficante. Para ejecutar esta demo desde MS-DOS, es necesario que la copies al disco duro; para ello utiliza el botón de copiar. Luego teclea JUNGLE.EXE para ejecutar la demo.

Utiliza las teclas del cursor para pilotar el helicóptero, <Esc> para salir de la demo,



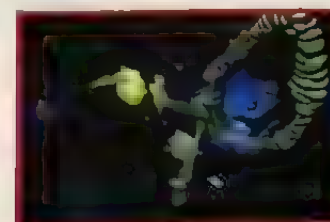




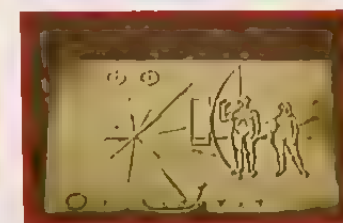
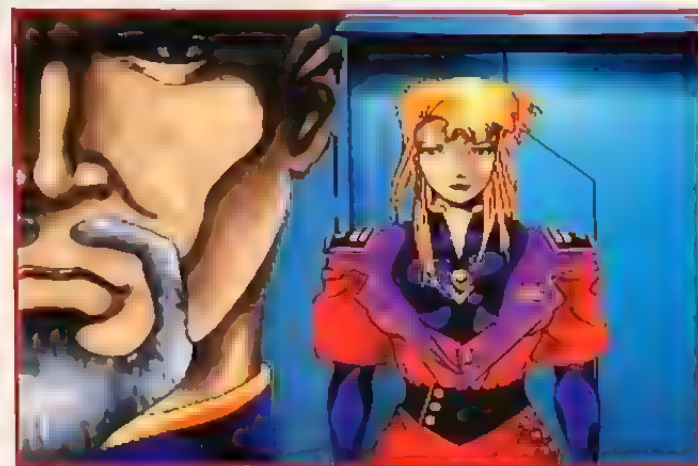
Z, X y C para disparar las diferentes armas.

## CHAOS CONTROL

486 o superior  
CD-ROM de doble velocidad  
8 Mb de RAM  
VGA  
Tarjeta de sonido  
Ratón



Un satélite ha sido secuestrado por una raza extraterrestre de aliens mutantes. Las tropas encargadas de la defensa de la Tierra sólo tienen una oportunidad para detener la inminente invasión y tú serás el responsable del éxito o fracaso



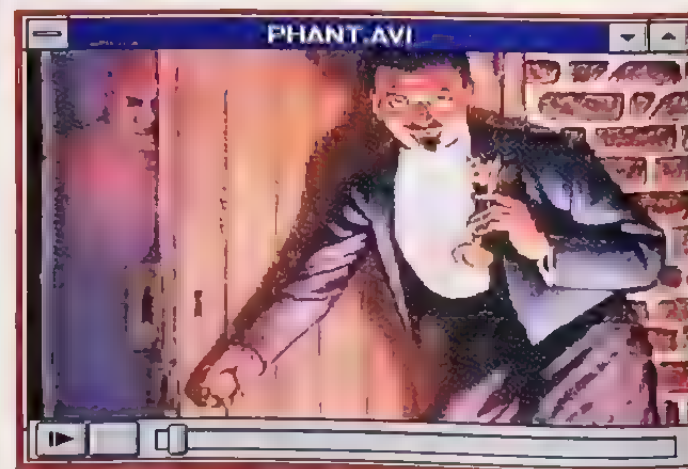
## PHANTAS- MAGORIA

Es necesario tener instalado Video for Windows, incluido en este CD-ROM.

Este video digital te muestra las mejores escenas del rodaje del futuro juego *Phantasmagoria*,

que, como veréis, tiene una excelente pinta. Para realizar este juego se están utilizando los mismos métodos de rodaje y efectos especiales del mejor cine.

Si tienes instalado el reproductor Video for Windows, al pulsar sobre Ejecutar se visualizará directamente la película.



de esta operación. Este magnífico arcade 3D pondrá a prueba tus reflejos y nervios, ¿te atreves? Para ejecutar esta demo desde MS-DOS, sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CHAOS.EXE.

Utiliza el ratón para apuntar con el cursor y el botón izquierdo para desintegrar a tus enemigos. Si disparas durante demasiado tiempo, tus láser se recalentarán y tendrás que esperar a que se enfríen. Una vez que tus enemigos ardan despreocúpate de ellos y empieza a disparar a la siguiente oleada de adversarios que vendrá por el sitio más impre-





## RISE OF THE TRIAD

386DX/40 o superior  
4 Mb de RAM  
(recomendadas 8 Mb)  
VGA  
Tarjeta de sonido

con todas sus subfases. Como miembro del grupo de elite HUNT de las Naciones Unidas, debes devastar y destruir a todos los miembros de una secta satánica que pretende destruir

transversalmente, <Mayús> para ir rápido, <Av Pág> y <Re Pág> para cambiar la vista y <Tab> para ver el mapa de situación.



el mundo y atentar contra la paz existente en el planeta. En *Rise of the Triad* podrás destruir todo lo que encuentres: cristales, macetas, cajas, redes y todo un sinfín de enemigos que estarán bajo el punto de mira de todo tu arsenal. Para ejecutar esta demo desde MS-DOS, sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\ROTT, teclea ROTT.EXE posteriormente para ejecutar la demo.

Utiliza <Control> para disparar, <Intro> para cambiar de arma, <Atl> para moverte



## LINKS 386 CD

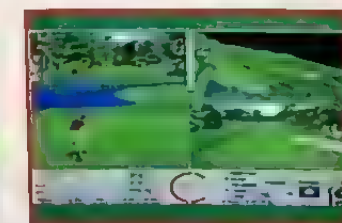
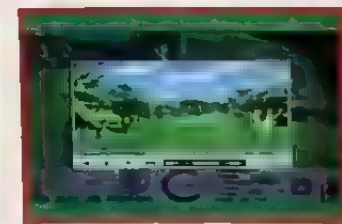
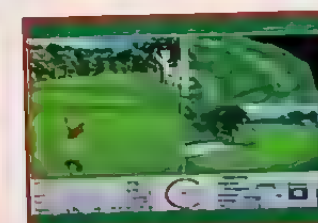
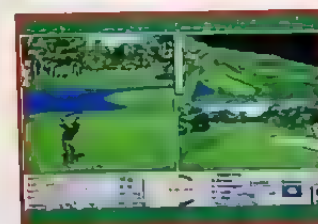
386 SX o superior  
4 Mb de RAM  
CD-ROM de doble velocidad  
SVGA  
Tarjeta de sonido

Esta demostración te lleva a los mejores campos del programa Links 386 CD. Esta demo no es jugable pero te permitirá ver todas las características de esta estupenda versión, que es la última entrega de Links. Sonidos digitalizados y videos de gran calidad te sumergirán de lleno en un deporte tan popular como es el golf. Esta demo es necesario instalarla bajo MS-DOS: para ello sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea INSTALL.EXE.

Para salir de la demo pulsa la tecla <Esc>. Si quieres terminar un video puedes pulsar el botón Cancel del monitor que aparecerá en tu pantalla.



Esta demo es un estupendo arcade 3D que te ofrece muchas horas de diversión al regalarle todo un nivel del juego,





## ACROSS THE RHINE

386 o superior  
4 Mb de RAM  
SVGA  
Tarjeta de sonido



**E**sta demo te transporta en medio de un escenario de guerra repleto de tanques y camiones de suministro. Aunque la demo no es jugable, es un claro ejemplo de lo que va a ser este magnífico juego que está a punto de salir. Toda la acción de la demo se desarrolla en los últimos años de la Segunda Guerra Mundial. En el juego completo será posible elegir el bando y tanque que se desea pilotar. Para jugar esta demo desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\RHINE, teclea ATRVESA.BAT para empezar.

## LUIGI IN CIRCUSLAND

Tarjeta Sound Blaster  
Teclado

386 o superior

**E**ste arcade de plataforma te llevará a un siniestro circo lleno de locos payasas. El objetivo del juego es ir destru-



yendo todas las cajas, bien pisoteándolas, bien golpeándolas. Las teclas del juego son redefinibles para una mayor comodidad. Ten mucho cuidado con los disparos pues un solo encuentro con una bala acabará con tu vida. Nada más empezar, puedes redefinir las teclas o utilizar cualquier otro control. Para ejecutar esta demo desde MS-DOS, sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\LUIGI, después teclea LUIGI2SB.BAT para empezar.

## ACES OF THE DEEP

386, 4 Mb de RAM  
VGA o SVGA  
Ratón

**L**a Segunda Guerra Mundial hizo famosos a los U-Boat alemanes. En pocos meses se hundieron miles de toneladas y el comercio transoceánico se vio seriamente reducido. Con esta demo podrás ponerte al mando de un submarino alemán en busca de un inocente grupo de

barcos que aparecerán en tu radar. Para instalar esta demo desde MS-DOS, sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea AODDEMO.BAT. En caso de que se presente algún problema con la ejecución de la demo, deberás utilizar la opción Sound Blaster normal o ejecutar la demo sin sonido. Para salir de la demo pulsa <Alt-X>. Desplaza el ratón por la pantalla para que aparezcan las diversas opciones y utiliza los iconos inferiores si quieres tener un acceso más rápido.

con unos excelentes sonidos digitalizados. Este es el primer juego que sale para la nueva forma de divertirse: Teleline. Si quieres adquirir el módulo necesario para jugar a través de Teleline puedes obtener más información en la primera pantalla que sale al pulsar AIRWAR. Con este estupendo juego podrás pilotar una gran variedad de aviones de la Segunda Guerra Mundial y jugar contra otros oponentes humanos, bien sea vía módem, bien sea a través de la red Teleline. A través de la red Teleline podrás jugar con hasta 50 oponentes humanos de todos el mundo. Si quieres configurar de nuevo el juego utiliza el programa INSTALL.EXE desde el disco duro una vez que lo hayas copiado, utiliza luego la opción de salir del programa de instalación (tecla E) y aparecerá una pantalla que te permitirá configurar tu tarjeta gráfica. Para jugar esta demo desde MS-DOS sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM y teclea CD\AIRWAR, teclea AIRWAR.BAT para empezar.

Tienes un completo manual en el directorio AIRWAR de tu CD-ROM. Para verlo, sitúate en el directorio raíz de tu disco duro y teclea CD\AIRWAR, teclea después PRINT MANUAL.TXT para sacarlo por la impresora o utiliza un editor de textos de MS-DOS para verlo. Si utilizas un editor de Windows, ábrelo como texto DOS. En la página siguiente encontrarás un completo mapa, necesario para poder jugar.

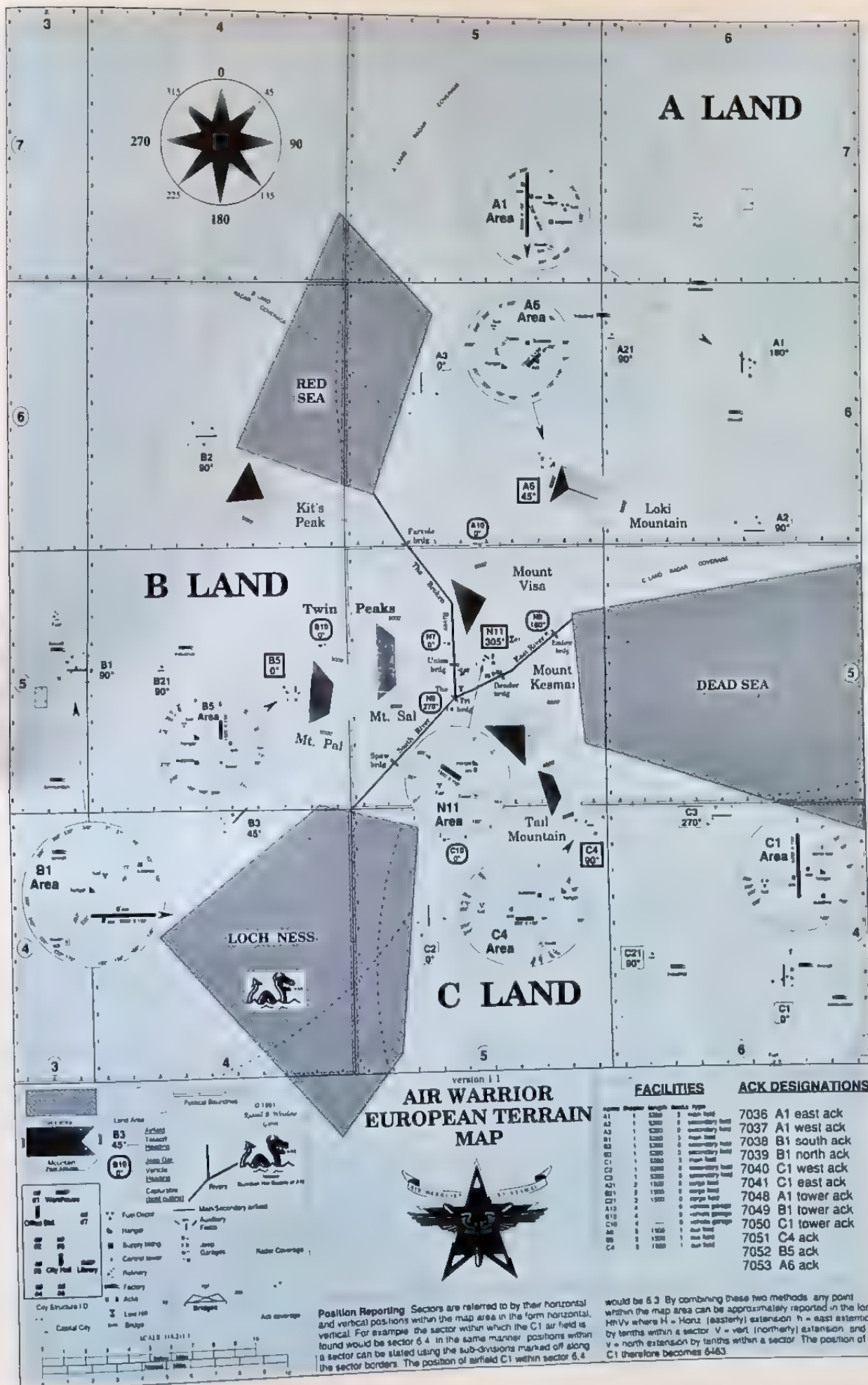
## AIR WARRIOR

386 DX/20 Mhz o superior  
4 Mb de RAM con 2,5 Mb de memoria LIM/EMS  
14 Mb de disco duro  
Tarjeta gráfica SVGA (640 x 480 x 256)  
Monitor SVGA  
Ratón o teclado

**A**ir Warrior es un completo simulador de vuelo SVGA









## JUEGOS SHAREWARE PARA MS-DOS

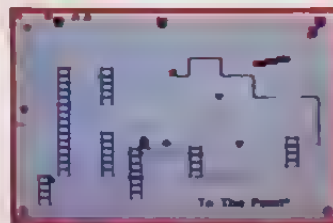
### ALDO AGAIN

Juego al más puro estilo del famoso Donkey Kong.



### ALDO'S ASSAULT

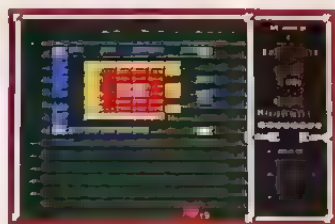
Otra versión del clásico juego de los recreativos Donkey Kong.



### AQUANOID V1.35

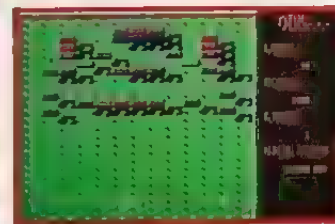
Excelente versión del popular juego Arkanoid en el que has de ir rompiendo los ladrillos que hay en la parte superior de la pantalla. Algunos ladrillos al romperse harán aparecer poderes especiales en forma de pastillas que deberás ir recogiendo. Es necesario

disponer de una VGA y un ratón.



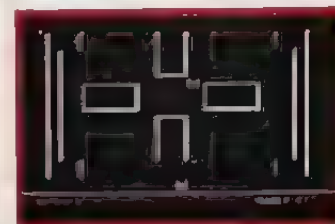
### ARK

Otra excelente versión del archiconocido juego del Arkanoid para tarjetas gráficas EGA o superiores. Funciona con el ratón.



### BATALIA

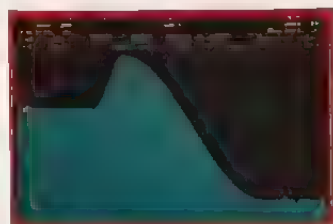
Juego de matamarcianos en modo texto. El juego requiere dos jugadores. Tendrás que lu-



chas con un amigo en un circuito cerrado para ver quien mata al otro antes.

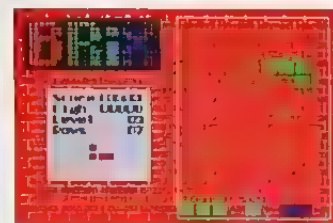
### BOMB A WAY

Juego VGA en el que has de derribar a la torreta contraria calculando el ángulo y la velocidad del disparo.



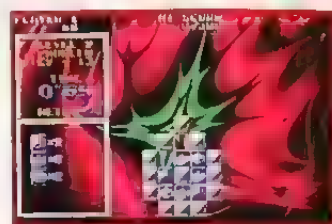
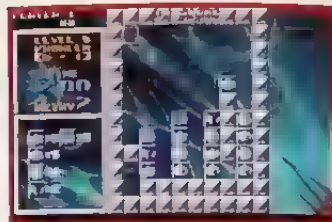
### BRIX

Tetris VGA bastante logrado y en el que la dificultad aumenta en forma de tamaño de ficha.



### BRIX1

Juego donde has de unir las dos piezas que son iguales y donde la habilidad mental juega un papel importante. Muy buena música. Se necesita te-



ner una VGA y una tarjeta Sound Blaster.

### BROKE OUT

Juego en EGA enanísimo que tiene muy buenos gráficos y un sonido aceptable. Qué pena



que sólo tengas una bola por partida.

### COLORS

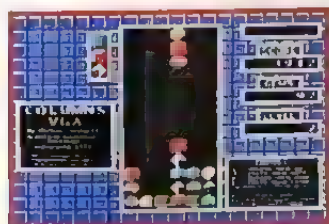




Juego en EGA donde has de ir uniendo los colores y cuando tienes 5 fichas del mismo color desaparecen. Las combinaciones pueden hacerse tanto en horizontal y vertical, como en diagonal.

## COLUMNS

Juego VGA en el que has de ir colocando las fichas con tres figuras que van cayendo, de tal forma que coincidan



unas con otras para que sean eliminadas.

## EPIC PINBALL

Programa VGA de pinball de la casa Epic con unos excelen-



tes gráficos y un sonido inmejorable.

## ORBY

Excelente combinación de es-



trategia, billar y lucha interplanetaria.

## MORAFF'S PINBALL



Muy buen pinball con muchas posibilidades.

## SAND STORM

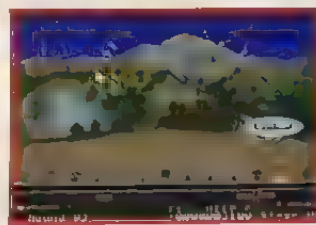
Juego VGA donde has de eliminar los misiles que te caen del cielo antes de que te destruyan las ciudades. El manejo se realiza con el



ratón.

## SCUD ATTACK

Otro estupendo juego en el que has de eliminar misiles



que caen con muy malas intenciones.

## SILVER PINBALL

Excelente pinball VGA en su versión shareware. Lástima



que sólo se pueda jugar una pantalla.

## SKY BOMBERS

Juego de arcade en el que has de matar a los malos



que van provocando incendios.

## CYBER WARS

Juego EGA del tipo de lucha



callejera. Gráficos buenos y juego adictivo.

## DOOM

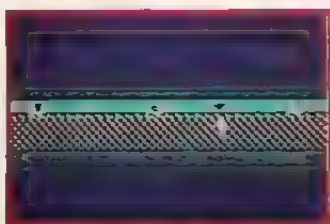
Escalofriante y sangriento juego shareware en el que hemos





sido invadidos por los alienígenas y tú eres el que has de salvar al mundo (¿dónde he oído yo eso?). Es necesario disponer de una tarjeta gráfica VGA y 4 Mb de RAM (LIM/EMS). El juego se puede disfrutar tanto con el teclado como con joystick y ratón.

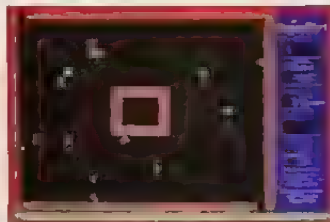
### BIG BOB'S DRIVE IN



Ayuda a la linda señorita a repartir todo lo que le pidan.

### SUPER FLY

Tu agradable casa ha sido invadida por un batallón de moscas y has de eliminarlas para poder seguir con tu anhelado descanso.

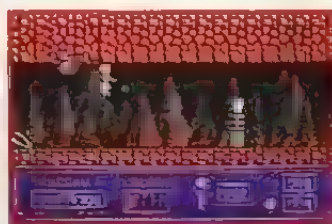


### GALACTA THE BATTLE FOR SATURN

Pequeño pero adictivo juego matamarcianos.

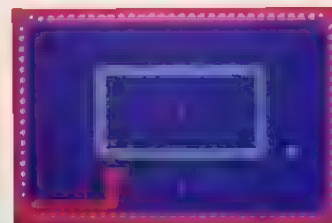
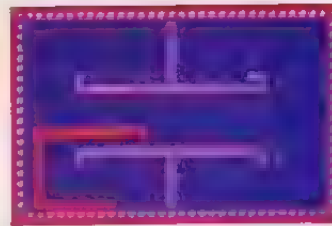
### GATE WORL

Juego EGA del tipo arcade que recuerda bastante al legendario Comander Keen de la casa Apogee.



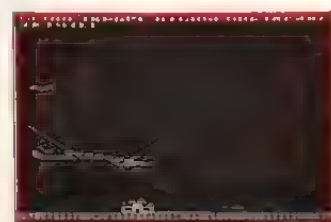
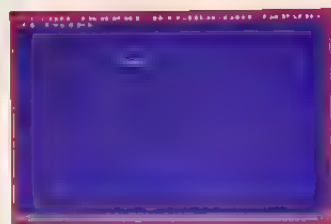
### IBID

Muy buen juego del tipo Snake en el que tienes que ir creciendo sin chocarte contigo mismo.



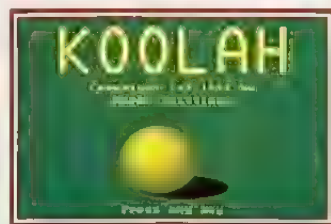
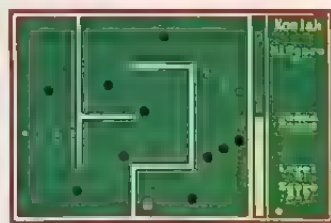
### JUMP JET

Juego de aviones donde has de eliminar cazas y bombarderos.



### KOOLAH

Ayuda a la bolita blanca a entrar en el agujero rojo.



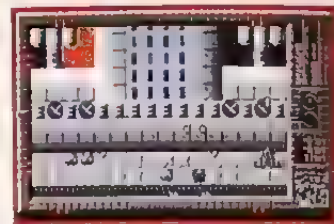
### MACHINE

Otro excelente juego de naves con resolución VGA.



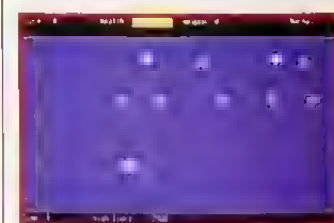
### MAJOR STRIKER

Juego de naves de scroll vertical.



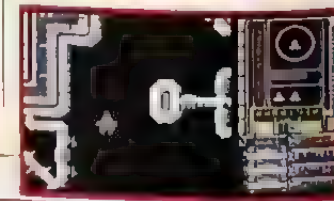
### MUSTANG '3

Excelente juego de aviones EGA que recuerda agradablemente al legendario 1942.



### OVER KILL

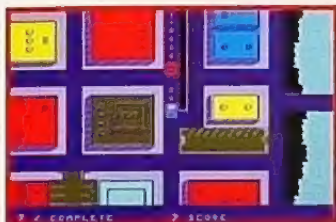
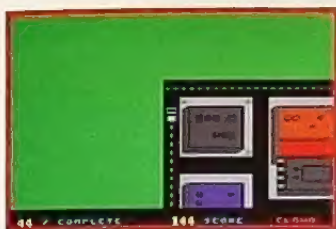
Otro juego de naves para los fanáticos de este género.





## MAD PAINTER

Pinta las rayas de separación de carriles de tu ciudad. Pero ten cuidado con los dominigueros.



## PHYLOX

Ayuda a nuestro protagonista a salir de este terrible planeta. La clave está en mover-

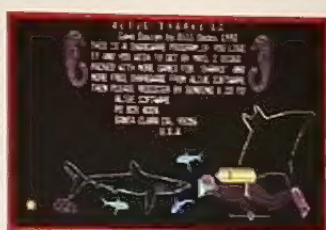
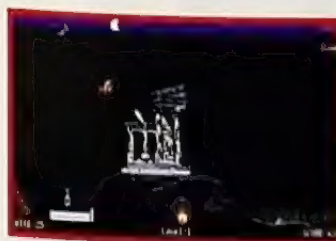


te cuidadosamente mientras acabas con los alienígenas que pueblan aquel maldito lugar. Este juego recuerda enormemente al mítico Defender.

## ALIVE SHARKS

Has de recoger del fondo del mar unas especies marinas bastante raras, pero en tu recogida ten cuidado con los tiburones. Es necesario disponer de una VGA.

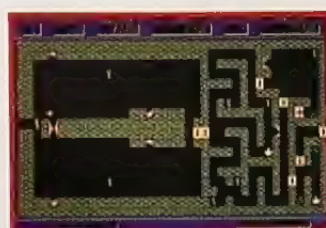
## SLITHER 2



Excelente juego EGA de la serpiente con muchos niveles diferentes.

## SNARF

Escapa de los múltiples laberintos que te ofrece este original programa, cogiendo el máximo de tesoros posibles.

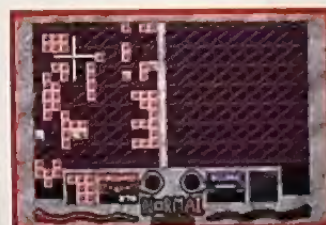
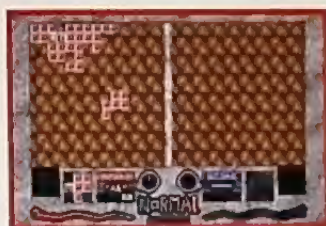


## FAST



Simulador de vuelo espacial con gráficos vectoriales en 3D. Es necesario utilizar el ratón.

## SQUAREZ DELUXE



Juego VGA del tipo de encargar piezas bastante diferente a los demás. En vez de bajar las piezas, éstas suben, dificultando aun más la acción. Atento a las ayudas en forma de bomba o cohete, pues activándolas, destruirán todas las piezas que se encuentren por delante, y esto te podrá ayudar o no.

## TROFF II

Excelente juego de la serpiente en el que juegas contra el ordenador. Debes recoger el ma-



yor número de semillas, sin chocarte ni con las paredes, ni con tu enemigo, ni contigo mismo, lo cual es muy difícil pero divertido.

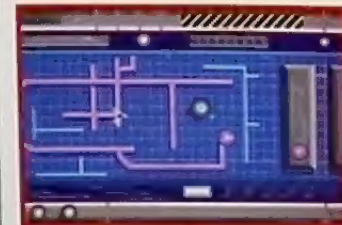
## WOLFENSTEIN 3D



Antecesor del excelente juego Doom realizado por la misma casa. Ayuda al héroe de turno a escapar sano y salvo de uno de los reductos más armados de las fuerzas nazis. En este juego podrás enfrentarte incluso con el mismísimo Adolf Hitler, lo cual no será muy de tu agrado, sabiendo lo fanático que es en cuestión de armas y poder. Miles de zonas secretas y peligros te esperan en esta versión Shareware de Wolfenstein 3D.

## XERIX

Espectacular juego VGA de naves espaciales con scroll horizontal. La acción será desbordante en todo momento. Recoge todos los items que se pongan a tu alcance.















# CHAOS CONTROL

**OCTUBRE, AÑO 2071**

**NUEVA BASE LUNAR BABYLON**

## TU MISION:

**ELIMINAR A LA ARMADA EXTRATERRESTRE Y SALVAR  
EL SISTEMA SOLAR DE LA AMENAZA CONSTANTE**

CHAOS CONTROL es el SHOOT'EM UP más vertiginoso de todos los tiempos. Conviértete en la Primer Teniente Jessica Darkhill, líder de la patrulla Ares Interception, y después de una sangrienta batalla en Marte únete al 11º escuadrón de los Silver Dragons y enfréntate al mismísimo Lord Commander.

● IMAGENES REALIZADAS TOTALMENTE EN TIEMPO REAL

● MAS DE 30 MINUTOS DE SECUENCIAS 3D A PANTALLA COMPLETA

● BANDA SONORA ORIGINAL EN ESTEREO

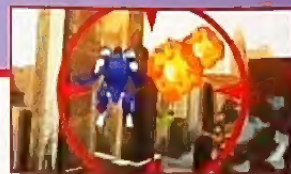
● INMERSION TOTAL EN EL JUEGO: Efectos de sonido, voces, sensación de pilotar una verdadera nave espacial con movimientos de cámara

● Experimenta 3 modos de vuelo distintos, cada uno con su propia cabina (modelo básico de combate aéreo, modo virtual y el arma definitiva: la nave de combate prototipo)



TAMBIEN DISPONIBLE  
EN CD-ROM

**¡TU TIENES EL CONTROL, DEMUESTRA TU PODER EN EL ESPACIO!**



**SERVICIO TECNICO AL USUARIO  
(91) 528 83 12**



ERBE / MCM SOFTWARE Méndez Alvaro, 57 - 28045 Madrid  
Telf.: (91) 539 98 72 Fax (91) 528 83 63

